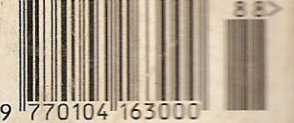
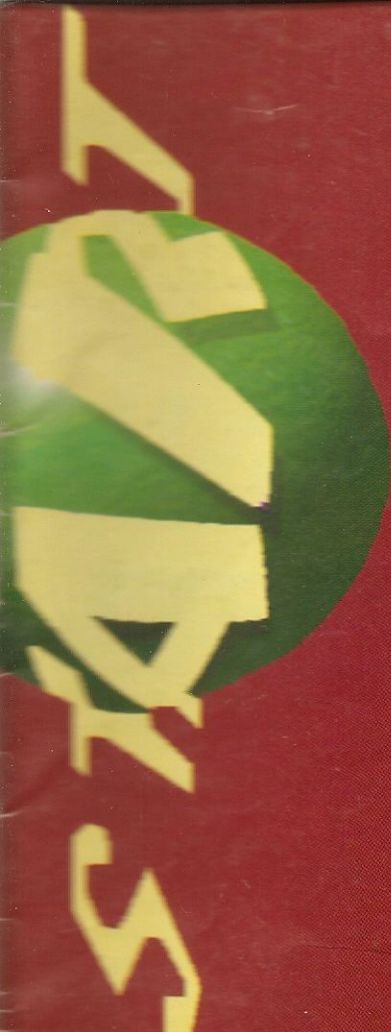
AÇÃO GAMES
GAME CHARADA DÁ TV E CARTUCHOS
MEGA
PRIMAL RAGE
DINOSSAUROS EM LUTA: PATADAS, DENTADAS E MUITO SANGUE
3 CLÁSSICOS DE ROUPA NOVA
Saturno
SHINOBI
Neo Geo CD
DOUBLE DRAGON
Arcade
SF ZERO
ISSN 1630/3451 ED. 88 R$ 3,60
9 770104 163000
NO SEU CONSOLE, OS HERÓIS DA TV
SNES
POWER RANGERS: The Movie

A GENTE BATE E APANHA FELIZ

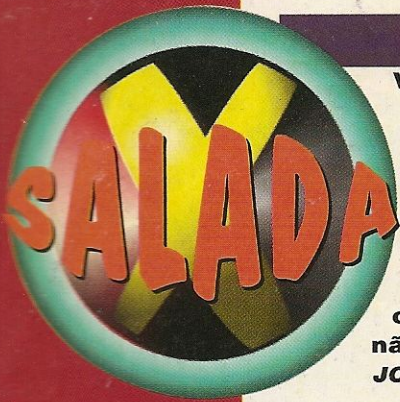
Você já participou de uma corrida com ovo na colher? Ou corrida de saco? Já jogou uma partida de damas ou futebol? Então, se ligue: são formas de competição do tipo "vence o melhor", mas nas quais todos se divertem. As pessoas sempre praticaram jogos que são representações dessa vontade de "ser melhor que o outro." Uma dessas formas de jogo é a luta corpo a corpo.

Nunca essas representações de luta foram tão envolventes e jogadas por tantas pessoas quanto nos games. A gente pluga os joysticks, dá start, bate e apanha pra valer, e sai todo mundo feliz. Pois bem, há muito tempo Ação Games não tinha o privilégio de pôr numa única edição um lote tão bom de games de luta. Primal Rage, Street Fighter Zero, Double Dragon CD e Fighter's History. Tem até Toughman Contest, um dos melhores simuladores de boxe já lançados. Tá tudo aí, pra você se divertir a valer, sem ficar com olho roxo, nem dedo quebrado.

COTAÇÃO

FRACO	●
REGULAR	●●
BOM	●●●
ÓTIMO	●●●●
CHOCANTE	●●●●●

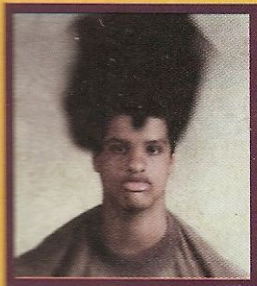
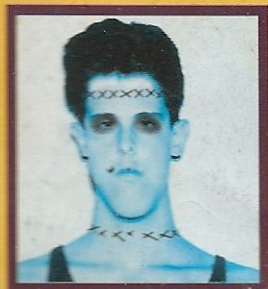
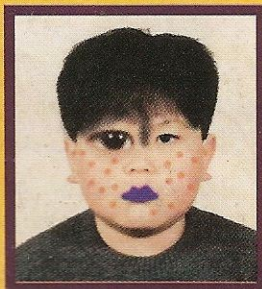
SALADA X

TRUQUE DAS 1000 FACES

REVOLTADO

Vocês não disseram que a gente poderia rodar cartuchos de Mega no 32X? Pois eu fiz isso com Eternal Champions, Fifa Soccer e Alladin e não deu certo. Os cartuchos não são piratas.

JORGE DE ALMEIRA VAZ
Nova Iguaçu, RS

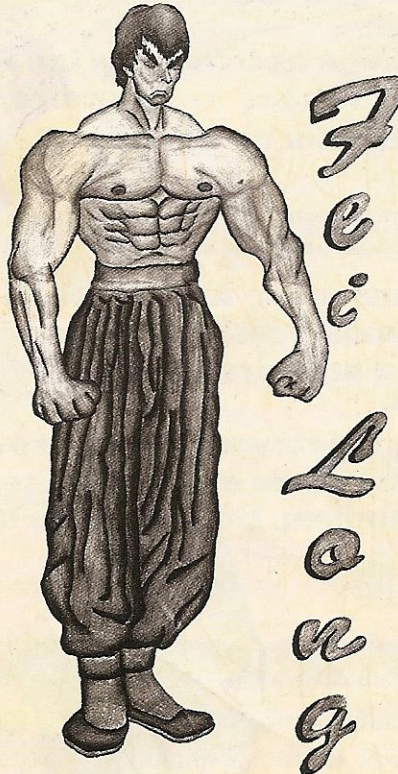
Olha, Jorge, aqui na redação a gente deixa o "hotel" Sega (Mega, 32X e Sega CD) permanentemente montado. Colocamos os carts de Mega no bocal do 32X e eles funcionam perfeitamente. Nossos pilotos só advertem para o seguinte: os cabos do 32X são meio enjoados. Verifique se as conexões estão certas e firmemente encaixadas. Agora, em sua carta você não mencionou um fato importantíssimo: se seus aparelhos e cartuchos são da mesma nacionalidade (japonesa ou americana/brasileira). Se estiver usando aparelhos japoneses com fitas americanas/brasileiras ou vice-versa, não vai funcionar nem que a vaca tussa.

Tem doido pra tudo!!! Nesta edição vocês podem conferir três loucos que mandaram – pasmem – as próprias fotos para serem zoadas!!

O Doido é o Daniel Schneider Neri, de Gravataí (RS): dizem que há, no mínimo, uma bola de basquete no cabelo dele! Será?

O Maluco é o Felipe Pereira Mendonça, do Rio de Janeiro (RJ). Seguinte, Felipão: sobrou um monte de parafusos seus aqui na redação, he he he!

O Crazy-Guy é o sushiman Leandro Y. Yasuda, de São Paulo (SP). Vai ter que usar colírio diet neste olho gordo, garoto! E trate essa catapora...

NETUNO

O Netuno, console que junta o 32X com o Mega Drive num aparelho só, será compatível com o Sega CD?

IEBI ROGER SCHWEDER
Fundão, ES

As informações que recebemos sobre o Netuno, que ainda não foi lançado, não chegam a este nível de detalhes. Mas, usando a lógica, acreditamos que sim. Afinal, se o 32X e o Mega separados são compatíveis com o Sega CD, é provável que juntos no mesmo aparelho também sejam.

O Sidnei W. Pereira e o Renato de Paula, de Portão (RS), se inspiraram nos cards de Ação Games para enfezar o Fei Long. Valeu, garotos!

RPGs

Gostaria que vocês me indicassem bons RPGs para o Super NES — algo na linha The Legend of Zelda, de que gostei muito.

TIAGO RANGEL E. OLIVEIRA
Vila Velha, ES

Existem várias opções legais, Tiago. A mais recente é o Earthbound, da própria Nintendo, um RPG ambientado nos dias de hoje. Os personagens pegam ônibus, falam no celular, usam caixa eletrônico e outras coisas do mundo moderno. É bastante divertido e facilzinho — vem até com um roteiro completo. Outros mais difíceis, mas que vale a pena arriscar: The Secret of Mana, Soul Blazer, Final Fantasy e Breath of Fire.

MEGA MAN X2

Estou com dificuldades para resolver este jogo. Preciso de dicas e passwords.

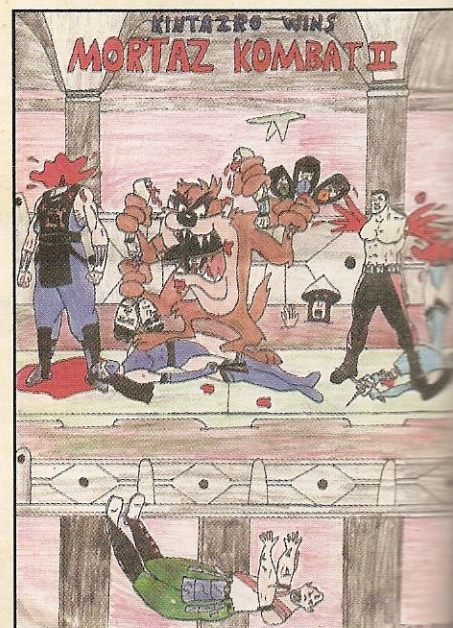
ANTONIO D. OLIVEIRA SILVA
Caçapava, SP

Publicamos uma matéria sobre Mega Man X2 na edição 77. Mas a password que vamos dar pra você agora, inteiramente grátis, só pintou algum tempo depois. Use 7366 7123 6188 3681 e você começa o jogo com todas as armas, quatro tanques de energia e partes do Zero. Moleza, hein?

STAR FOX

Há exatamente 2 anos tento entrar no black hole e na fase secreta mas não consigo. Quem sabe vocês não podem resolver meu problema.

LUIZ CARLOS DIAS
Mauá, SP

Pôxa, Luiz, por quê você não pediu socorro antes? Temos uma receitinha que não falha. Na fase Asteroid Belt, no primeiro nível (o do meio), acerte em cheio todos os asteróides vermelhos. Depois da terceira série de asteróides desta cor, um rosto aparecerá. Detone-o com tudo e, quando estiver perto dele, o buraco negro surgirá para você. Já no Asteroid Belt 3, fique atento até aparecer um asteróide bem grandão e prateado na parte direita da tela. Ao avistá-lo, atire nele sem parar. Depois de detoná-lo, você verá um passarinho louco sair da explosão. Toque nele e você irá direto à fase Out of this Dimension, a famosa fase secreta.

O demônio da Tazmania caiu de boca em "Mortaz Kombat 2." Isso graças ao Jaime da Costa Pereira Neto, de Campina Grande (PB)

A página mais gostosa dessa revistinha.

GAME CHARADA

BICHOLÂNDIA NOS GAMES

Muitos personagens de games que você está careca de conhecer e jogar são bichos, ou têm nomes de bichos. Neste ligue-ligue, basta juntar o nome do personagem ao do animal correspondente. Escreva uma carta colocando os números e as letras e mande pra gente. Um exemplo: Wolverine é o nome em inglês do bicho carcaju. Então ligue 1-A. Sacou?

1 – Wolverine	A – Carcaju
2 – Knuckles	B – Dinossauro
3 – Sonic	C – Chimpanzé
4 – Aero Acrobat	D – Pato
5 – Earthworm Jim	E – Camundongo
6 – Yoshi	F – Eqüidna
7 – Plucky	G – Morcego
8 – Ecco	H – Gato
9 – Diddy Kong	I – Porco-espinho
10 – Speedy Gonzalez	J – Minhoca
11 – Bubsy	K – Golfinho

PRÊMIOS

Você pode ganhar: 1º lugar - um televisor colorido 14" + camiseta Ação Games; 2º e 3º lugares - um cartucho surpresa (Mega ou SNES) + camiseta e 4º a 10º lugares - camiseta.

MANDE SUA RESPOSTA PARA: Revista Ação Games, Game Charada nº 88, Avenida Nações Unidas, 5.777, Alto de Pinheiros, CEP 05479-900, São Paulo, SP. O resultado sairá na edição nº 91.

RESPOSTA DA GAME CHARADA DA EDIÇÃO Nº 85

Eram três perguntinhas ligadas à saga de Mortal Kombat. A primeira resposta era Sheeva (personagem), a segunda Shokan (a raça) e a terceira Goro e Kintaro (personagens anteriores). Os felizardos vencedores são: 1º lugar para José Augusto Nascimento Filho, Eunápolis (BA); 2º e 3º lugares para Thiago H. Fuzinelli, Astorga (PR) e Luiz Carlos O. F. Júnior, Pirassununga (SP) e 4º ao 10º lugares para Jander de Souza Lopes, Paranaguá (PR); Diego José Carrico, Guarujá (SP); Emerson H. Higuchi, Penápolis (SP); Carlos Eduardo Pereira dos Santos, Rio de Janeiro (RJ); Alexandre Ouriques Piantá, Porto Alegre (RS); Rodrigo Antônio C. Sussmann, Osasco (SP) e Alessandro Tibúrcio Oliveira, Vila Velha (ES).

VENDO

Carts para SNES (Fatal Fury e Art of Fighting). Cristiano, tel.: (011) 834-4948, São Paulo, SP.

Dynavision 3 com 2 controles e um cart. Devanir dos Reis, Rua Papagaio, 138, CEP 86701-380, Arapongas, PR.

Master 2 com 2 carts e um Dynavision 2 com controle turbo e pistola. Leonardo Quirolli, tel.: (011) 440-6171, Sto. André, SP.

Master System completo com óculos e pistola. Sílvio L. M. da SIlva, tel.: (021) 988-2519, Rio de Janeiro, RJ.

Cart X-Men and Spider Man + Papaléguas, ambos de Super NES e minigame de Mortal Kombat. Ou troco por Game Boy. Rafael, tel.: (011) 404-3232, Bragança Paulista, SP.

TROCO

Atari com 2 controles e 24 jogos por uma TV de 10 polegadas. Ou vendo. Pablo, tel.: (044) 223-0717, Maringá, PR.

Três carts para Master por Mortal Kombat e um controle. Plínio, tel.: (0532) 21-2606, Pelotas, RS.

Super NES com 6 carts, bazuca, 2 controles, um Phanton System com um controle, 78 carts e adaptador por 3DO. Henrique Oliveira Jr., tel.: (011) 299-4239, São Paulo, SP.

Cart Beast Warrior para Mega por Altered Beast. Fernando, tel.: (011) 918-6847, São Paulo, SP.

Carts de Mega Drive. Edson K. Ventin, tel.: (021) 742-4552, Teresópolis, RJ.

Master System com óculos, pistola e 16 carts por Super NES. Leopoldo, tel.: (011) 240-0147, São Paulo, SP.

PELADONAS

Oi, pessoal. Descolei um game para meu 3DO chamado NeuroDancer, aparentemente original. Acontece que na maioria das vezes em que tento rodar o CD, o jogo não entra e o console o devolve. Agora, quando o jogo entra é uma festa, a mulherada tira a roupa sem dó — desde que a gente tenha algum dinheiro. Vocês já ouviram falar deste game? Será que eu posso continuar a usá-lo sem prejudicar meu aparelho?

FERNANDO DE ANDRADE
Guarujá, SP

NeuroDancer não pintou aqui na redação, Fernando, e sinceramente não o vimos nem nas revistas americanas. Pelo xerox do manual que você mandou parece realmente que o jogo é licenciado pela 3DO Company. O que pode estar acontecendo é que ele esteja com defeito, e o melhor seria tentar trocá-lo com a pessoa ou loja que o vendeu. Se o seu console for da marca Goldstar, pode ser problema do aparelho — soubemos que alguns 3DO desta marca não estão funcionando bem. Calculamos que você esteja mesmo aflito para resolver o problema. Afinal, os *gráficos* deste game são bastante, digamos, interessantes...

ACHADOS E PERDIDOS

Escrevi várias vezes para o leitor Leandro Naozo, no Japão, mas recebi resposta apenas para a primeira carta. Como ele também lê a revista, pensei em mandar recado pra ele me escrever através da seção X-Salada.

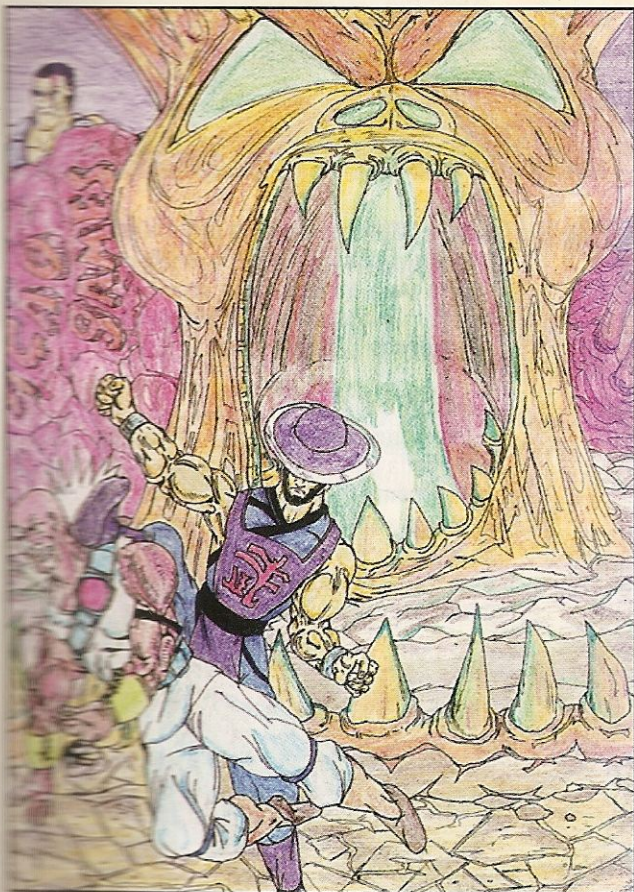
FLÁVIO A. DOS SANTOS
Travessa Ômega, 31, Jacarepaguá - Rio de Janeiro, RJ, CEP 22773 420

Ainda não inauguramos a seção Achados e Perdidos, mas vamos dar uma força, Flávio. Provavelmente o Leandro mudou de endereço no Japão — ou até voltou para o Brasil. Tomara que ele leia esta edição.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS

Vocês têm alguma dica para este jogo de Super NES?

WILLIAM MUNIZ MELLO
Varjota, CE

Os jogos dos sapos guerreiros têm fama de não dar moleza, William. Assim, a única dica para este game é aumentar o número de vidas para cinco. Na tela de apresentação, aperte e segure os comandos A, B e ↓, depois aperte Start.

Cenário absurdamente selvagem para MK3. Quem viajou nessa foi o Alex Sandro Morães Cardoso, do Rio de Janeiro (RJ). Demais, muito bom!

WAY OF THE WARRIOR

PelamordeDeus! Estou tentando descobir o fatal do Fox neste jogo para o 3DO. E as manhas para acessar as telas e jogadores secretos, como fazer?

RENATO ALMEIDA
Itapevi, SP

Pô, Renatão, o fatal do Fox é baba: basta apertar L + A. Só! A dica para lutar com os chefes é assim: escolha Names na tela de opções e entre com A GAVIN JUN 11 1970 para Kull e J RUBIN JAN 6 1970 para High Abbot. Na tela de seleção de personagens, faça a festa. Para acessar a tela secreta, basta escrever o nome PARANOID MAY 5 1975.

THE REVENGE OF SHINOBI

Estou me descabelando por causa deste jogo de Mega e aceito qualquer tipo de ajuda.

THIAGO MENDES COUTO
Belo Horizonte, MG

Calma, Thiago. Para ficar com shurikens infinitos, vá para a tela de opções e coloque 00 para shurikens. Pouco depois você verá esses algarismos transformados no sinal de infinito. Comece o game e detone a corja.

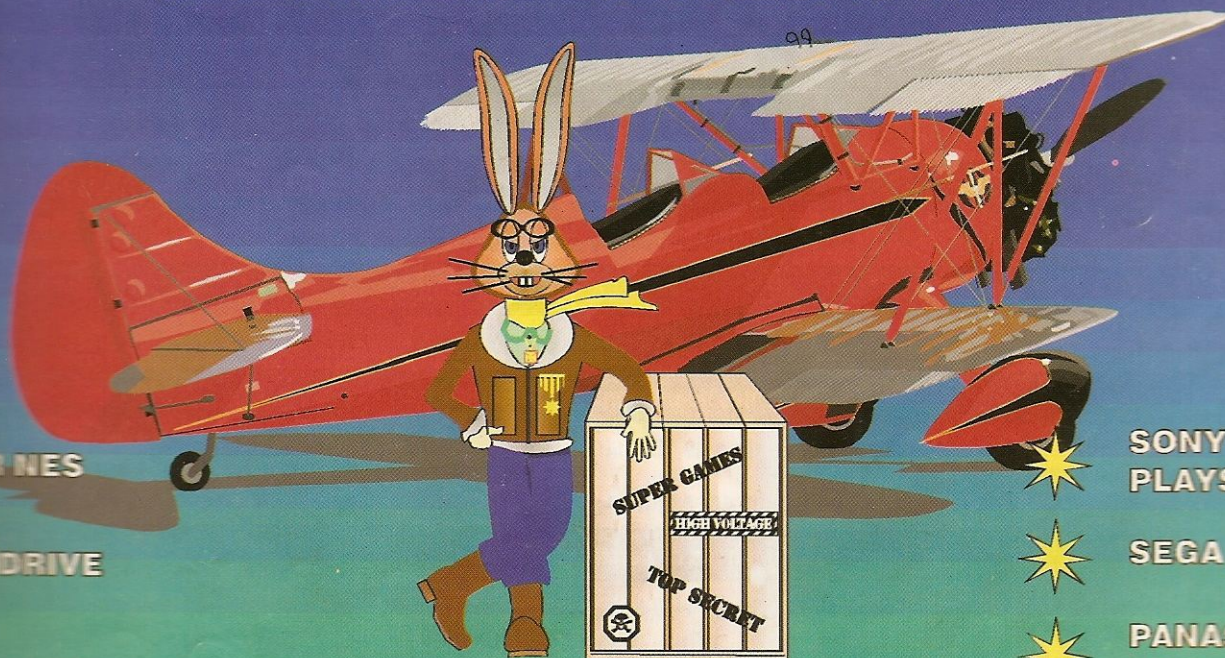
Perfil caprichado do Wolverine. Desenho do Wagner Gonçalves Lopes, de Garrafão do Norte (PA). Sabe tudo!

VENDO

Cart MK para Mega e
ta especial do M
Kombat. Rodrigo,
(021) 351-3853, Rio d
neiro, RJ.

Cart SF2 Champion Ed
e Double Dragon, a
para Mega. Antoni
Santos, Rua Abilio Ale
Q7, C/9, CEP 69044-
Manaus, AM.

Master System 2, c
carts e 2 controles e
bém um par de pa
Felipe, tel.: (011)
4033, r. 342, Guaru
SP.

Master System 2, semi
e completo com 7 ca
controles e uma pi
Cleber, tel.: (021)
1142, após 16:30 hs
de Janeiro, RJ.

COMEÇA A GUERRA DOS 64 BITS

NINTENDO E 3DO ESQUENTAM AS BATERIAS

É como no clássico duelo de bangue-bangue: os dois caubóis param, esquentam os dedos e preparam-se para o tiroteio. A guerra pelo mercado dos 64 bits está apenas começando, mas já tem seus primeiros duelistas: Nintendo e 3DO anunciaram à imprensa, em julho, o poder de suas novas máquinas. E que poder: ambas terão velocidade de processamento muito alta, gráficos mais bonitos do que o vídeo e a TV normal conseguem mostrar.

A Nintendo divulgou a ficha informal do Nintendo Ultra 64 (NU64), na Internet, em julho. O chip principal não terá velocidade de 500 MHz, como foi publicado nos States em informação atribuída à Ninendo. Mesmo assim, o chip principal do NU64 processará a 105.58 MHz. É uma velocidade muito boa, maior que a usual nos chips Pentium da maioria dos micros de 64 bits do mercado. A Nintendo continua trabalhando para garantir bons jogos no lançamento e já se fala num pacotão de 15 games em desenvolvimento.

O 3DO montado sobre a M2 Acelerator

O Ultra 64: velocidade de 105.58 MHz. Na frente, entradas para quatro joysticks

3DO 64 bits

Enquanto isso, o grupo 3DO deu sua arrancada para sair na frente da Nintendo. A Panasonic foi a primeira licenciada a se mexer e adotou uma estratégia diferente da Big "N". Ela vai lançar uma placa, A M2 Acelerator, para ser acoplada ao 3DO comum: ou seja, quem tem um 3DO de 32 bits fica com ele, compra só a placa e passa a ter um 64 bits. A M2 Acelerator possui um chip Power PC e foi exibida na feira E3 de Los Angeles, onde chamou muito a atenção do público. Você a coloca embaixo do 3DO, como se faz com Mega Drive/Sega CD (veja a foto). A M2 será lançada no Natal, nos EUA, antes do Ultra.

Outro fabricante, a Goldstar, ainda não decidiu se lançará um acessório como a M2 ou se partirá direto para um novo console completo de 64 bits. O modelo Goldstar também deverá sair no Natal. Os preços dessa nova geração de máquinas ainda não estão definidos, mas vão ser fundamentais nessa guerra. A Goldstar, por exemplo, já baixou o preço do 3DO 32 bits que, desde junho, está custando 300 doletas nos States. É o preço mais baixo do console desde o seu lançamento.

CONHEÇA AS MÁQUINAS

CPU:	Chip R4300i 64 Bits Risc
Chips co-processadores:	7
Velocidade:	105.58 MHz
Definição gráfica:	1.200 x 1.200 pontos de imagem
Capacidade gráfica:	Movimenta um mínimo de 100 mil polígonos por segundo.
Paleta:	16,8 milhões de cores
Arquitetura de som:	Chip 64Bits DSP de 44.5 KHz, com 64 canais,qualidade de CD.

3DO 64 BITS (3DO + M2 ACELERATOR)	
CPU:	Chip Power PC 602 64 Bits
Chips co-processadores:	9
Velocidade:	Não fornecida
Definição gráfica:	640 x 480 pontos de imagem
Capacidade gráfica:	Movimenta um máximo de 1 milhão de polígonos por segundo
Paleta:	16,7 milhões de cores
Arquitetura de som:	Não fornecida

Obs.: As especificações técnicas dessas máquinas não são finais e estão sujeitas a modificações

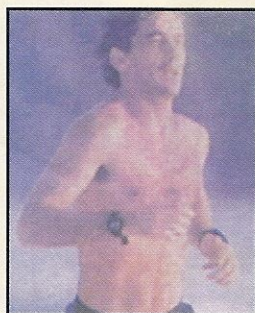
Para a Nintendo por estar fazendo Super Mario World 2 - Yoshi's Island. Poucos games na história mereciam tanto ter uma continuação quanto este. Já estamos babando!

SEGA LANÇA MULTIMÍDIA COM AYRTON SENNA

O prestígio de Ayrton Senna continua altíssimo entre os japoneses. A Sega escolheu Senna para lançar seu primeiro produto multimídia para o Saturno.

O CD foi lançado pela Sega dia 28 de abril, apenas no Japão. Chama-se *Ayrton Senna's Personal Talk - Message to the Future* (Conversa Pessoal com Ayrton Senna - Mensagem para o Futuro) e custa 8.800 iens (cerca de 90 dólares). Ele faz um painel da vida e do trabalho de Senna de 1987 a 1993, com trechos de entrevistas coletivas e pessoais, reportagens, flashs de corridas e fotos, tudo com som real.

Segundo a revista Juguemu, de julho de 95, a Sega vai lançar uma segunda versão aprimorada desse CD, com músicas e esporte. Quem sabe a Sega não inclui o game Ayrton Senna Super Monaco GP2? Reproduzimos as imagens da revista, apesar da baixa qualidade, para você ter uma idéia do que aparece no CD.

Senna numa entrevista...

...fazendo exercícios

... e erguendo o Brasil mais alto que o pódio, na sua primeira vitória em Interlagos

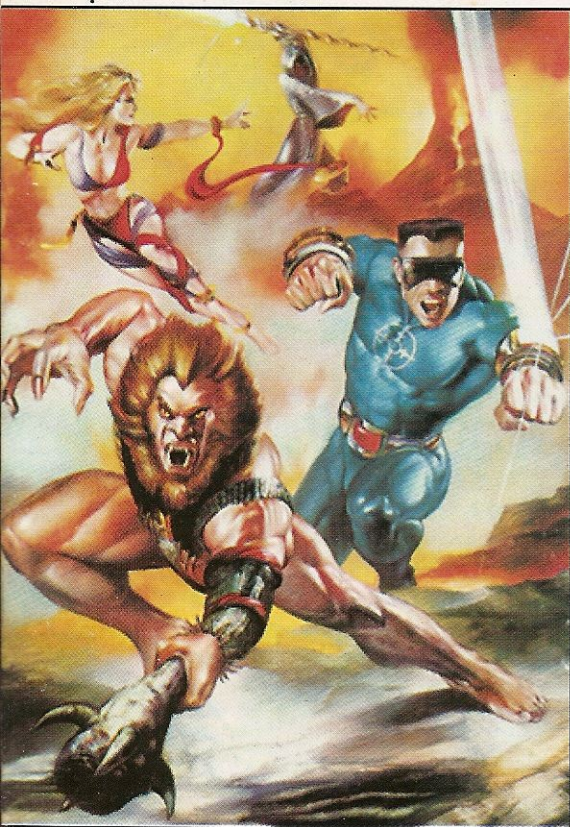
NINTENDO VAI LANÇAR SUPER MARIO WORLD 2 YOSHI'S ISLAND

A Big "N" está preparando uma bomba para enfrentar o lançamento do Saturno e Playstation nos States, em setembro. Quando Sony e Sega lançarem suas máquinas, a Nintendo pretende deflagrar uma guerra de mídia com Killer Instinct para SNES e um jogo secreto, que não foi exibido para ninguém e poderá sair no Natal: Super Mario World 2 - Yoshi's Island. O game promete ser um petardo mais poderoso que a primeira versão, que foi a locomotiva de vendas do SNES. Segundo as fofocas, Yoshi's Island terá 32 megabits de memória e 130 mundos secretos. É mole?

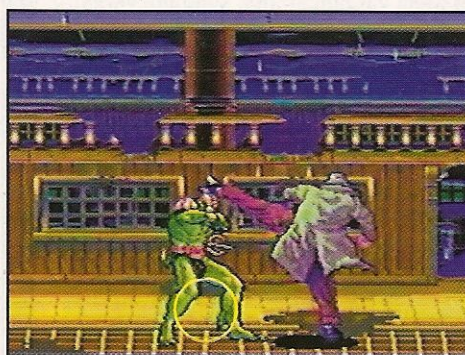
ROLA ESTE MÊS A FEIRA ANUAL DE ARCADE EM SÃO PAULO

É isso mesmo: a Salex/Parkex 95, a única feira brasileira de arcades, acontecerá em São Paulo nos dias 24 a 26 de agosto. Como sempre, a feira não será aberta ao público, mas você vai conferir em Ação Games as máquinas que pintarão nos fliperamas até o final deste ano.

Os principais fabricantes vão estar lá: Capcom, SNK/Neo Geo, Sega, Taito, Konami e Kaneco, entre outros.

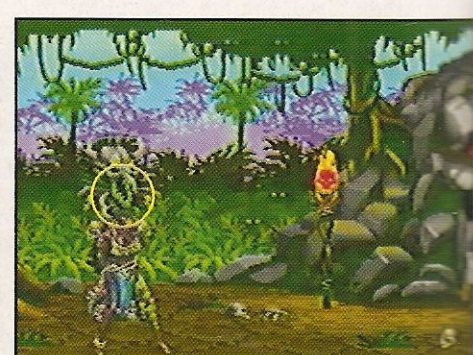
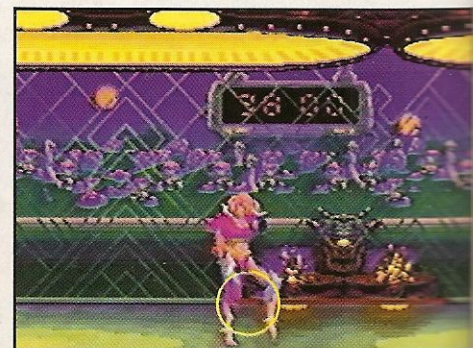
ETERNAL Champions

Mais fatais de cenários - Cada cenário deste jogo tem duas armadilhas mortais. Na edição passada, mostramos um fatal de cada tela. Agora, vamos mostrar mais alguns que descobrimos.

Como dar os fatais - Caso você não tenha visto a matéria da edição 87, fique ligado no procedimento para fazê-los acontecer. Quando estiver faltando apenas um tequinho de energia para liquidar o perdedor, faça-o ficar exatamente no local do cenário indicado com um círculo. Detone a vítima e coloque o balde embaixo da tevê, pois vai sobrar sangue pra todo lado.

Tela do navio - Empurre o perdedor para o canto esquerdo e dê qualquer golpe. Você verá ele ser trucidado por um tubarão.

Tela do navio (2) - Coloque a vítima bem embaixo do mastro central e elimine-a. Um enorme gancho aparece e... bem, você já pode imaginar.

Tela do circo - Deixe o oponente em frente à cortina direita da segunda porta. Um fusquinha cheio de palhaços cairá em cima do coitado.

Tela do faraó - Deixe a vítima com o ombro esquerdo alinhado em relação ao pilar. Um fantasma carnívoro virá visitá-la.

Tela do ventilador - A vítima deve ficar abaixo do terceiro quadrado no teto à esquerda do ventilador. Quando derrotada, ela levará um banho de ácido.

Tela da caveira - Deixe o perdedor em frente à estátua da esquerda. Ele será incinerado na fornalha dentro da caveira.

Tela do ringue - Colocando a vítima no ponto exato mostrado pela foto, ela será pulverizada por robozinhos voadores.

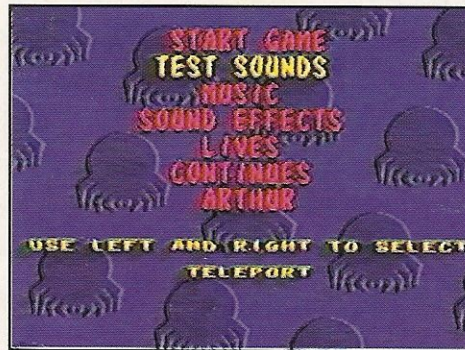
Demon's Crest

SNES

Password - Experimente esta curiosa password enviada pelo leitor Rogério Hermenegildo, de S. José do Rio Preto (SP). Com ela, você entra no game sem inimigos: **RBNL XHGB VGBB LYLD.**

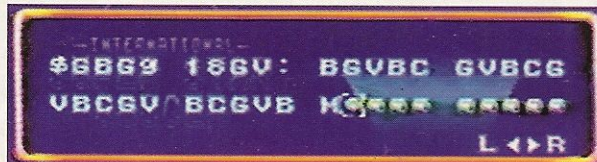
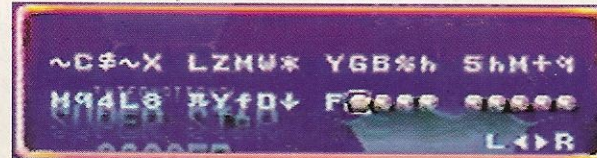
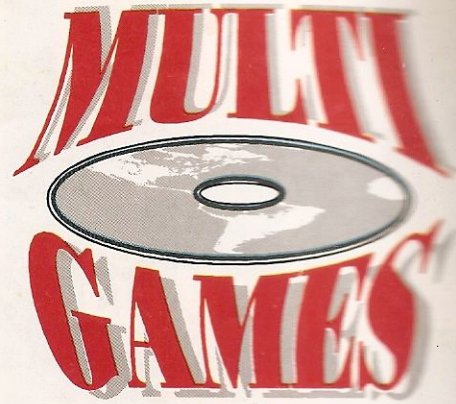
The Tick

SNES

Seleção de fases - Aí vai uma dica que pode deixar o jogo mais interessante. Mas é danada de fazer... Bom, ligue o game **e aperte Start para acessar a tela de opções. Nesta tela, selecione 2 para Arthur, sete para Lives e 4 para Continues. Em seguida, escolha Test Sound e selecione Teleport. Aperte Start e a palavra Cheat** deve aparecer na tela. Comece o game, pause-o e aperte Select para acessar a tela de seleção de fases. Ufa!

International Superstar Soccer

SNES

Passwords - Para a galera que está fissurada neste ótimo cart de futebol, aí vão algumas passwords maneiras do leitor Jair Alves de Almeida, de São Paulo.

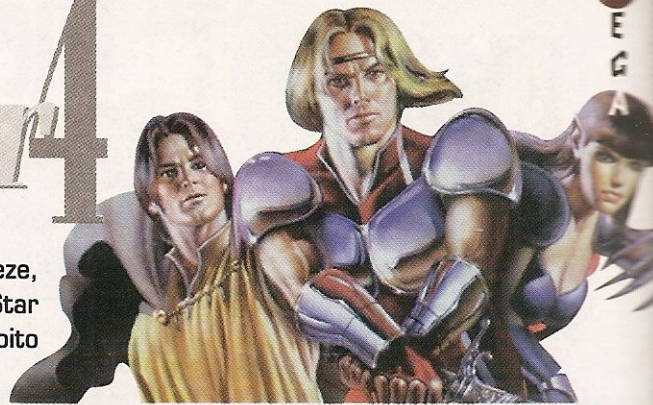
Final Brasil x Escócia

$GBG9 16GV: BGVBC GVBCG
VBCGV BCGVB H

Alemanha x Super Star

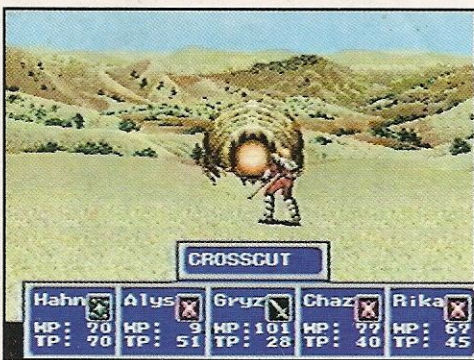
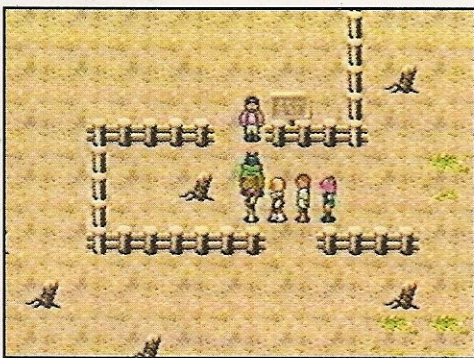
~C$~X LZHW* YGB%h 5hM+9
M94L8 RYfD↓ F

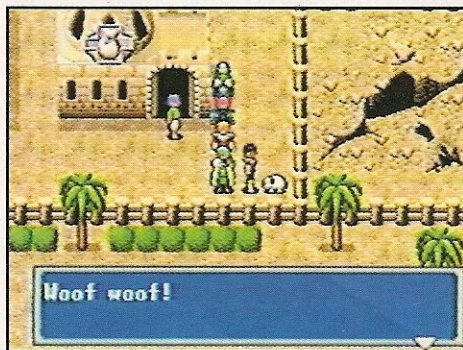
Brasil x Super Star -

$H?VV bGhr* KZVCH ZVCHZ
VCHZV CHZVC H

MEGA

Phantasy Star 4

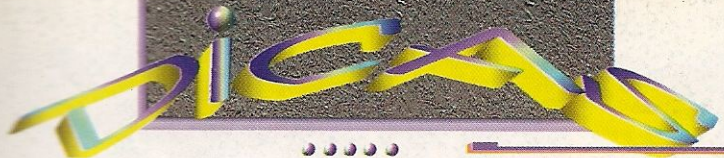
Acumule experiência e dinheiro - Como em qualquer RPG que se preze, dinheiro e experiência são fundamentais para progredir. Em Phantasy Star 4 você pode acumular uma boa quantidade destes itens realizando oito trabalhos especiais. Veja quais são, onde descolá-los e qual sua tarefa.

The Ranch Owner - No rancho de minhocas (worms) de Mile, a situação ficou fora de controle porque os bichos cresceram muito e transformaram-se em monstros. Cada worm que você eliminar lhe renderá 5000 pontos de experiência.

Dying Boy - Procure por Mr. Culvers em Turinco. Ele pedirá alguns itens de Termi para seu filho, que está doente. Traga o Alis Sword, um brinquedo que fará o garoto curar-se.

Tinkerbell´s Dog - Um morador de Aiedo pede sua ajuda para encontrar um cachorro perdido. Ele pode estar em qualquer lugar, mas procure em Monsen — você pode estar com sorte. Leve um shortcake, pois sem este item o cachorro não virá até você.

Stain in Line - O chefe da cidade de Uzo, ao sul de Aiedo, está pagando uma recompensa para quem encontrar suas duas filhas. Elas saíram a passeio num bote e ficaram presas em Aiedo. Vá para Uzo e depois para Aiedo.

Fissure of Fear - A missão é resgatar um menino em Monsen. Ele ficou preso numa rachadura aberta no chão por um terremoto. Detone uma lesma gigante que ameaça o menino e você o salvará.

Missing student - Uma estudante desapareceu na cidade de Piata. Você a encontrará num templo em Kadary. Leve o item Perolimate, encontrado em Termi, para que ela recobre a memória.

Man with Twist - Ainda em Turinco procure Mr. Sekrerias. Todas as sementes que ele está plantando são comidas pelos pássaros. A culpa é do líder das aves: apesar da aparência bonitinha dele, não tenha pena e elimine-o.

Top Gear 2

MEGA

Todas as fases - O Samuel Cardoso Santiago Júnior estraçalhou nas pistas do game e mandou todas as passwords pra quem estiver afim.

Britain - KUF[2HQL CHL2 9GKT
Canada - QYC[4H2L PHL2 1GCU
Egypt - KYF2 4K2L PHL2 1GNU
France - YUC2 2K2L PHL] 24P6
Germany - ZUF2 4H28 P#L] Z4D6
Greece - YY6J 252H CJL2 Y4CT
India - ZYK? 4HD8 P#L] 24C6
Ireland - S#H? 4KD4 D#Z] ZJP6
Japan - LFH8 4KD9 P#L] 8GD6
Scandinavia - SFKB 2HD9 P\ L] 8JP6
South America - ZDJ? 2HD4 D#L% [GN6
Spain - 4DG8 4HD8 P#L% [GN6
Switzerland - Z%T4 2HD4 D#L% Z6P6
U.S.A. - Z%S? 2HD8 D#L% 26C6

Top Gear 2

SNES

Passwords - Daniel Neri da Silva manda duas passwords invocadas para começar o jogo com todos os itens. Anote: no modo 1 player, **F5RT HFYN H)JV NW##QP C<)WW**; e no modo 2 players, **1YLM B<QG B8CN GP5JH (98PP**.

Outra password - Os incansáveis apreciadores deste jogo continuam calejando os dedos em busca da password perfeita. Esta aqui, do leitor Matheus Leandro, de São José dos Campos (SP), é para jogar na **última fase com um supercarro e 182 mil dólares na caixinha. Segure: Y)53 <B#4 PLGT <>P?# 1VT>>.**

Ridge RACER

PLAYSTATION

Black Car - É difícil conseguir pilotar esta supermáquina, mas vale a pena. Antes de qualquer coisa é preciso terminar todas as provas em 1º lugar. Depois escolha T.T. (Time Trial) no Course Mode e você verá que ali existe um carro preto: é o Black Car, o mais veloz do game. Para que ele seja seu é preciso ultrapassá-lo e chegar em primeiro lugar nesta prova. Legal, né?

Luta - 1 ou 2 jogadores
Lançamento mundial em agosto, inclusive Brasil

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Bola dentro! O personagens novos são bons e o visual e sons ficaram ótimos. É a melhor versão entre as que têm gráficos tradicionais, em desenho

COMANDOS

São os mesmos de outros arcades de luta da Capcom. Os três botões superiores são os de soco e os três de baixo são os de chute. A potência da esquerda para direita, é fraca, média e forte

★**Quando o level de combo estiver no máximo (o 3) execute o combo com os três botões de soco ou chute e curta uma seqüência de golpes animais.**

★**Quando o golpe pede apenas botão de Soco ou Chute, fique esperto: use o chute ou o soco fortes, para o golpe sair mais forte**

É como se os personagens da Capcom tivessem entrado numa máquina do tempo. Chun-Li, mais recatada, esconde suas belas pernas em calças colantes. Ken está mais cabeludo e Ryu exibe um rosto quase adolescente. Ao lado deles lutam personagens praticamente esquecidos, como Guy e Sodan de Final Fight, e Birdie e Adon, da primeira versão SF. Bison e Akuma estão no game, mas é preciso uma manha para acioná-los.

Estas são algumas das surpresas de **Street Fighter 0**, o mais novo arcade de luta da Capcom. Mas o clima de flashback fica só na aparência dos personagens. Em termos de jogabilidade, golpes e recursos, SFO dá continuidade à saga. Talvez por esta mistura de antigo e novo houve muita confusão na escolha do nome — SFO, SF Legends ou SF Alpha. Bom, no Brasil é Zero e é isso o que importa. Agora, pra não perder o costume, FIGHT!

COMBOS

Os combos viraram marca registrada de Street Fighter e da Capcom. Nesta versão, eles foram incrementados e agora a sua barra de Combo pode ter três níveis de Level, dependendo de estar em 1/3, 2/3 ou cheia. A potência de seu golpe sai proporcionalmente ao seu nível de carregamento. Assim, quanto mais cheia sua barra estiver, mais porradas seu inimigo vai levar. Yeah!

Esta é a nova barra de energia para carregar os combos ate três vezes.. Ou melhor, Super Combos

CENÁRIOS

Há algo de novo no ar. Apesar de manter os cenários típicos da série, com estátuas e cenas orientais, as cores, definição e o brilho lembram Darkstalkers e X-Men. Nos sons é possível sentir pequenas diferenças, como acréscimo de graves no bater dos golpes e ecos nos gritos. Tem coisas que nascem e não mudam: a comemoração da Chun-Li, por exemplo, é a mesma. YA-TA!

Deêm uma sacada no visual dos cenários. Não parece Darkstalkers?

OS MISTÉRIOS DO GAME

Fator Zero 1: Akuma e M. Bison - Este nós matamos. Eles estão escondidos no jogo, mas já descobrimos como acioná-los. Veja no texto de cada um.

Fator Zero 2: Reverse - É uma defesa com contra-ataque arrasador. Cada lutador tem o seu, mas ainda não se sabe como acionar cada um. Na tela aparece, por ex.: **3CANCEL**, significando que seu inimigo não o acertou e você ainda lhe deu 3 golpes.

Fator Zero 3: Auto Guard - É a defesa automática, que você já conhece de X-Men Children of the Atom. Com ela acionada você só precisa atacar, pois o computador faz a defesa pra você. As revistas japonesas mostraram a tela de acionamento do Auto Guard em SFO, mas não a vimos na máquina brasileira. Será que vai aparecer?

Fator Zero 4: ? - A Capcom garante que ele existe e está no jogo, mas ninguém ainda descobriu o que é, como ou quando usar.

FERAS NAS RUAS

ROSE

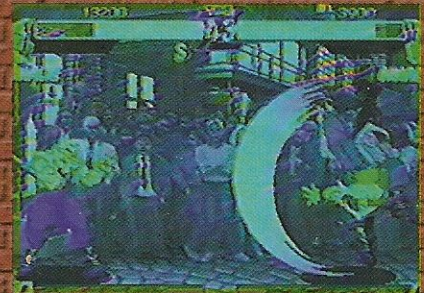
Uma supergata, que aparece vestida como se fosse sair à noite. Seu principal trunfo é rebater magias.

Combo Shadow - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

Magia - ↓ ↘ →, Soco
Agarrão no ar - ↓ → ↘, Soco
Anula magia 1 - ↓ ↙ ←, Soco fraco
Anula magia 2 (devolve) - ↓ ↙ ←, Soco médio
Anula magia 3 (devolve em diagonal) - ↓ ↙ ←, Soco forte
Seqüência com agarrão - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

CHARLIE

Bonito, topetudo e muito playboy. Ele tem todos os golpes e gritos do Guile e tudo indica que é o próprio, antes de virar coronel. Consultamos a Capcom daqui e dos EUA e eles não confirmaram.

Super Flashkick - ↙ ↘ ↙ ↗ + Chute

Sonic Boom - ← (2s), →, Soco
Facão (Flash Kick) - ↓(2s), ↑ + Chute
Combo (Super Sonic Boom) - ← (2s), →, ←, →, Soco
Combo - ← (2s), → ← →, Chute

ADON

Este é um velho amigo ou inimigo do primeiro Street Fighter. Sua técnica e estilo são as mesmas de seu mestre Sagat.

Combo 1 - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

Golpe triangular - ↓ ↙ ←, Chute
Facão - ← ↓ ↙, Chute
Joelhada - ↓ ↘ → ↗, Chute
Combo 2 - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute

Superpilão - perto, 2x 360 →, Soco

Muito temido em Final Fight por causa de suas enormes espadas. Mas agora você tem que se preocupar com seus perigosos Sais (armas de origem japonesa).

Pilão - perto do inimigo, 360 →, Soco
Arrastão - longe do inimigo, 360 →, Chute
Facada - → ↓ ↘, Soco
Superarrastão - 2x 360 →, Chute
Combo - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

KEN

A mulherada vai adorar. Ken ficou jovem, bonitão e cabeludo. Parece até ator de cinema.

Combo 1 - → ↓ ↘ → ↓ ↘, Chute

Pinball - ↓ ↙ ←, Soco
Magia Hadoken - ↓ ↘ →, Soco
Dragon Punch - → ↓ ↘, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ←, Chute
Flaming Dragon Punch diagonal (Combo 2) - → ↓ ↘ → ↓ ↘, Soco

SAGAT

Aqui ele luta no auge de sua forma física. Apesar de seu tamanho, esbanja agilidade.

Super Tiger Knee (combo) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

Tiger Shot High - ↓ ↘ →, Soco
Tiger Shot Low - ↓ ↘ →, Chute
Tiger Knee (joelhada) - ↓ → ↘, Chute
Tiger Uppercut - ↓ → ↘, Soco
Super Tiger Shot (combo) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco
Combo - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute

RYU

Mais jovem e com golpes novos Ryu é o que menos sofreu alterações: continua forte e arrogante.

Super Shadow Hurricane kick (combo) - ↓ ↙ ← ↓ ↙ ←, Chute

Hadoken - ↓ ↘ →, Soco
Dragon Punch - ↓ → ↘, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ←, Chute
Super Burst Fire Ball (combo) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

CHUN-LI

Ainda gostosa, só que mais vestida e com uma variação muito diferente de golpes, a gatinha continua detonando.

Birds of Pray (combo) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

Kikkoken - ← (2s), →, Chute
Spinning Air Attack - ↓ (2s), ↑ + Chute
Lightining Kick - Chute repetidamente
Super Lightining Kick (combo) - ← (2s), → ← →, Chute
Combo - ↙ ↘ ↙ ↗ + Chute

BIRDIE

Combo 2 - longe do inimigo, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

Um punk à moda antiga que mete medo até nos ciberpunks de hoje. Totalmente estilizado, com topete, correntes e tudo mais. Um animal!!!

Arrastão - ← (2s), →, Soco
Corrida com peitada - Segure 3 botões de Soco ou Chute e solte
Agarrão com corrente - ↓ ↙ ← ↖ + Soco
Combo 1- ← (2s), → ← →, Soco
Combo 3 - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco

GUY

Combo - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Chute

Esquecido na primeira versão de Final Fight, Guy vem com tudo em Street Fighter 0. Seu estilo parece o de um ninja e é uma boa opção.

Agarrão - perto do inimigo, ↓ ↘ →, Soco, Soco
Giratória - ↓ ↙ ←, Chute
Corrida com chute - perto do inimigo, ↓ ↘ →, Chute, Chute
Combo - perto do inimigo, ↓ ↘ → ↓ ↘ →, Soco, Soco

Super Psycho Crush - ← (2s), → ← →, Soco

O bicho papão de SF também está presente, mas não é fácil jogar com ele. Na tela de seleção de personagens, no canto inferior você vai ver dois pontos de interrogação. Coloque o cursor sobre o ponto da esquerda e os personagens vão ficar mudando de posição muito depressa. Você deve apertar o botão no momento certo para jogar com o grande vilão.

Psycho Ball - ← (2s), →, Soco
Scissor Kick - ← (2s), →, Chute
Head Stopen - ↓ (2s), ↑ + Chute, Soco ou Chute
Reverse Devil Punch - ↓ (2s), ↑ + Soco, Soco
Psycho Telepert (perto) - ↓ ↘ → ↓ ↘ →, três botões de Soco
Super Scissor Kick - ← (2s), → ← →, Chute

O mestre secreto também faz sua aparição. Para você jogar com esse apelão, siga as mesmas instruções anteriores para jogar com Bison, mas desta vez com a interrogação do lado inferior direito da tela de seleção.

Flaming Dragon Punch (Combo) - ↓ → ↘ ↓ → ↘, Soco

Blue Hadoken - ↓ ↘ →, Soco
Red Hadoken (1 Hit) - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco Fraco
Red Hadoken (2 Hits) - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco Médio
Red Hadoken (3 Hits) - ← ↙ ↓ ↘ →, Soco Forte
Dragon Punch - → ↓ ↘, Soco
Hurricane Kick - ↓ ↙ ←, Chute
Teleport pra frente - ↓ ↘ →, três botões de Soco ou Chute
Teleport pra trás - ↓ ↙ ←, três botões de Soco ou Chute
Air Hadoken - Saltar, ↓ ↘ →, Soco
Air Burst Fire Ball - Saltar, ↘ → ↓ ↘ →, Soco
Pinball - ↓ ↙ ←, Soco
Chute giratório - ← (2s), →, Chute médio
Pinball com rasteira - ↓ ↘ → ↗ + Soco

AGORA VOCÊ JÁ PODE DETONAR
TODAS AS FASES DO SEU GAME !
AS MELHORES DICAS, TÁTICAS E PASSWORDS ESTÃO AQUI...
Chega de levar Game Over!
Escolha seu jogo, memorize o código correspondente
DISK 900-0969 e aguarde o momento de discar
o código do jogo escolhido.
Por enquanto só no Estado de São Paulo
SUPER NES
Códigos e jogos
502 Aladdin - estágios finais/passwords
693 Animaniacs-cmd/itens/fase inicial e 1
694 Animaniacs-fases finais/passwords
503 Art of Fighting 2 - john/robert/lee
508 Batletoads x D Dragon - fas. finais
675 Capitão Comando
511 Contra 3 - até fase 3
512 Contra 3 - fases finais
513 Cool Spot
514 Demons Crest - até fase 5
515 Demons Crest - fases finais/passw
518 Donkey Kong - estágios 4 e 5
519 Donkey Kong - estágios 6 e 7
520 Donkey Kong - itens/amigos deles
525 Fatal Fury Special - geese / terry
526 Fatal Fury Spc - jubey/cheng/ryo
527 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
528 Fatal Fury Special - + 5 lutadores
676 Fievel
529 Fifa Soccer International
677 Fighters History
530 Flintstones
533 Goof Trop - Pateta
534 Home Alone 2
Indiana Jones-cmd/itens/fases 1 a 3
Indiana Jones-fases finais/passwords
International Star Soccer
Jungle Book
Justice League-aquaman/superman/batman
Justice League-flash/arqueiro/m.maravilha
Krusty's S Fun House
Lion King - até fase 1
Lion King - fases 2 a 6
Lion King - fases 7 a 10
Maximun Carnage
Megaman X2-acessór/armas/fase inicial a 2
Megaman X2-fases 3 a 13
Megaman X2-fases 14 a final/dica especial
Megaman X2-passwords
Mortal Kombat 2 - barak/kitan/sub zero
Mortal Kombat 2 - jax/milena/dicas
Mortal Kombat 2 - l.kang/scorpion
Mortal Kombat 2 - lutadores secretos
Mortal Kombat 2 - repiel/k.lao/jony
NBA Jam - dicas especiais
NBA Jam - passwords
Power Rangers - fases finais/passw
Power Rangers - golpes
Prince of Persia - passwords
mose/akane/king
demais lutadores
Rock and Roll Racing
cloud man
mezzo/s man
t man/dr. willy
Rockman 7-passwords
Samurai Shodown - 4 lutadores
Samurai Shodown - mais lutadores
S. Street Figh 2 - ryu/ken/bison
chunli/dalsim
sagt/tawk
guile/fei
zangief/dics
golpes dos lutadores
fases 1 a 3
finais/passwords
DISK
900-0969
GAMES
MEGA DRIVE
Códigos e jogos
001 Art of Fighting - ryo/robert
003 Beavis & Butt Head
185 Brutal-cmd/modos/kung/prince/ivan
186 Brutal-chetah/kendo/r rat/foxy/passw
287 Dune 2-tanques/costruções/missões 1 e 2
188 Dune 2-missões finais/passwords
004 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
005 Ecco the Dolphin 2 - passw do easy
008 Fatal Fury 2 - cmd/táticas/modos
009 Fatal Fury 2 - terry/mai/cheng/wolfgang
012 Fatal Fury 2 - dicas especiais
013 Ferrari GP - passwords
015 Fifa Soccer - dicas
016 Fifa Soccer - opções/estratégias
017 Fifa Soccer - passwords
018 Fifa Soccer 95
022 Flintstones
199 Joe & Mac
023 Jungle Book
197 Justice League-aquaman/superman/batman
198 Justice League-flash/arqueiro/m. maravilha
027 Krusty's S. Fun House
028 MarioAndretti Racing
032 Mortal Kombat 2 - dicas especiais
033 Mortal Kombat 2 - jax/baraka
034 Mortal Kombat 2 - johnny/cage
035 Mortal Kombat 2 - kitana/millena
036 Mortal Kombat 2 - liu kang/sub zero
037 Mortal Kombat 2 - rayden/scorpion
038 Mortal Kombat 2 - reptile/kung lao
039 Mortal Kombat 2 - shang tsung
040 NBA Jam
200 NBA Jam T.E. - dicas tela tonight matchup
201 NBA Jam T.E. - personagen secret - A a F
202 NBA Jam T.E. - personagen secret - G a M
203 NBA Jam T.E. - personagen secret - K a W
041 Nigel Mansel
045 Pantera Cor de Rosa - até fase 2
046 Pantera Cor de Rosa - fases finais
204 Pirates Dark Water-itens/fases 1 a 3
205 Pirates Dark Water-f. finais/passw./dica
047 Power Rangers - lutadores chefes
048 Power Rangers - lutadores normais
051 Prince of Persia - fases finais/passw
055 Road Rash 2 - cmd/pistas/dicas
056 Road Rash 2 - passwords
057 Road Rash 3
206 Robocop X Terminator-armas/fases 1 a 5
207 Robocop X Terminator-finais/dicas
189 Rockman Mega World-Rockman I
190 Rockman Mega World-Rockman II
191 Rockman Mega World-Rockman III
058 Samurai Shodown
059 Sonic & Knuckles - até fase 1
060 Sonic & Knuckles - fase 2 a 6
061 Sonic & Knuckles - fases finais
062 Sonic 3 - até fases de bonus
063 Sonic 3 - fases normais
192 Sparkster
064 S. Street Figh 2 - cammy/chun li
065 S. Street Figh 2 - fei/balrog/bison/zangf
066 S. Street Figh 2 - ken/ryu
067 S. Street Figh 2 - vega/sagat/hawk/djay
208 Stargate
068 Tinytoon All Star - futebol/baskt/passw
069 Tinytoon All Star - modo/boliche/hiting
070 Top Gear 2 - dicas
071 Top Gear 2 - passwords
193 Urban Strike-cmd/itens/missões 1 e 2
194 Urban Strike-missões finais
072 Virtua Rancing
209 Warlock
195 Zero Tolerance-acess/agente/passw
196 Zero Tolerance-passwords finais
Estes são apenas alguns dos jogos.
Para receber a lista completa e Bottons
Disk Games escreva para Cx. Postal 60053
CEP 05096-970 - São Paulo - SP e mande o
nome e o endereço completo das suas
locadoras.
Só R$ 1,20 por minuto !
Interurbanos Grátis !
Cobrados em sua conta telefônica em até 45 dias. Peça a permissão de seus pais

DOUBLE DRAGON Technos Game em CD

Luta - 1 ou 2 jogadores

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Uma série que começou com jogos de ação e já pode figurar na lista dos melhores games de luta. Mas esta versão poderia ter chefes mais difíceis e maior variedade de golpes

COMANDOS

Há 23 possibilidades de configuração para os comandos gerais: um exagero! Nos golpes especiais, onde se lê botão significa que você deve executar a seqüência e apertar qualquer botão, sacou?

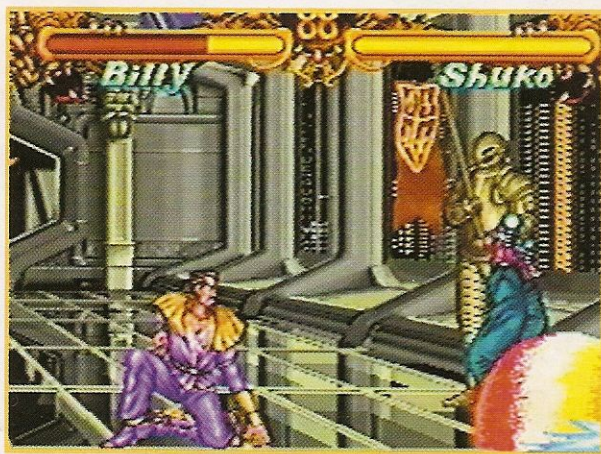
A	Soco fraco
B	Soco médio
C	Chute fraco
D	Chute médio
↑	Pulo
←	Defesa

★ **Os cenários deste game ficaram arrasadores. Algumas telas têm scroll de 360 graus e giram durante toda a luta. Demais!**

REAL BATTLE ACTION GAME

Os irmãos gêmeos Billy e Jimmy Lee estréiam no badalado Neo Geo CD. A série Double Dragon começou no 8 Bits da Nintendo, no esquema de jogo de ação com itens. O último sucesso da dupla foi The Shadow Falls (Double Dragon 5), para Mega e SNES, mas já no esquema de luta head-to-head, tipo SF e MK. Billy e Jimmy estrearam também nos cinemas este ano, no Brasil, mas o filme não emplacou. Dos personagens conhecidos na série, este game traz apenas os dois irmãos e Abobo; oito são novos. O som e o visual estão chapantes, incluindo efeitos de zoom in e out nas lutas. A lentidão de acesso nas telas é compensada pelos belos cenários e pela definição muito boa dos gráficos.

GOLPES COM EFEITO

Cada personagem tem apenas três ou quatro golpes e já dá pra conhecer alguns comandos na própria tela de seleção de personagem. O Charge só pode ser executado quando sua barra de energia está cheia. Para Billy e Jimmy, o Charge dá uma superforça que torna muito poderosos todos os seus golpes. Nos demais personagens, o Charge é um golpe especial e apenas às vezes incrementa algum outro. Experimente executar os golpes especiais quando o charge estiver ativado e veja o efeito. Quanto aos modos de jogo, são os comuns dos games de luta: desafio até o chefe final do torneio, ou um simples head-to-head, sempre com três rounds.

Shuko é um dos dois chefes finais. É muito poderoso, mas com habilidade você poderá vencê-lo.

MICRO PERSONAGEM

Pause o game e aperte qualquer botão. Seu personagem vai ficar pequenino, mas com os mesmos poderes

DULTON

Ele é o melhor lutador do game. Além de forte, é ágil e suas magias são devastadoras.

Soco sônico - ↓ ↘ → + botão
Fogo puro - qualquer botão várias vezes

Charge (Bola de fogo gigante) - ↓ ↘ → + 2 botões

JIMMY LEE

Charge - os quatro botões

Dragon Punch- → ↓ ↘ + botão

Especial 2 - ↓ ↘ → + botão

EDDIE

Charge (Joelhada de fogo) - → ↓ ↘ + 2 botões
Chute especial - → ↓ ↘ + botão
Joelhada de fogo curta - ↓ 2s ↑ + botão

Magia de fogo subterrâneo - ↓ 2s ↑+ 2 botões

REBECCA

Charge (Seqüência de socos) - → ↓ ↘ + 2 botões
Dragon Punch - → ↓ ↘ + botão

Pássaro-foice - ↓ ↘ → + botão

Foice de fogo - ↓ ↘ → + 2 botões

Charge (Sobe na cabeça) - ↓ 2s ↑ + 2 botões

AMOM

Estrelas - ↑,← ↙ ↓ + botão

Corrida com cotovelada- ← 2s → + botão

BILLY LEE

Charge - os quatro botões
Magia das cobras - ↓ ↙ ↘ + botão

Dragon Punch - → ↓ ↘ + botão

Dragão - ↓ ↘ → + 2 botões

MARIAN

Charge (Voada sônica) - ↓ 2s ↑ + 2 botões
Voada sônica baixa - ↓ 2s ↑+ botão
Voada simples com pernas - ← 2s → + botão

Voada poderosa com pernas - ← 2s → + 2 botão

BURNOY

Fogo rastejante - ↓ ↘ → + 2 botões
Corridinha - ← 2s → + botão
Charge (Corpo de fogo) - ← 2s → + 2 botões

Fogo no chão - ↓ ↘ → + botão

ABOBO

Braçada - → ↘ ↓ + botão
Agarrar e jogar - → ↘ ↓ ↙ ← + botão

Charge (Magia das braçadas) - → ↘ ↓ + 2 botões

CHENG-FU

Charge (Seqüência de porradas) - → ↓ ↘ + 2 botões
Superchute - ↓ ↙ ← + botão

Socos no estômago- ↓ ↘ → + botão

SHINOBI

SHINOBI
Sega

Aventura - 1 jogador

GRÁFICO	●●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Game da hora. Cenários, imagens digitalizadas, movimentos e sons, tudo ficou em cima.

COMANDOS

Veja os dos movimentos especiais nas fotos

A	Shurikens
B	Espadada
C	Pulo
C e, no alto, C de novo	Pulo duplo

★ A bolinha amarela repõe um pouco de energia e a vermelha completa. Junte dez das azuis para ganhar uma vida extra

★ Três bolinhas juntas dão o poder multi-ninja, que é uma ótima defesa

★ Quando você encontra dois shurikens cruzados, ganha dez dos simples

★ No Stage 7, estoure as caixas de madeira: elas escondem energia

Joe Musashi já estrelou várias versões para o Mega Drive e não há quem não curta este clássico das artes marciais. Agora o ninja pinta no Saturno e simplesmente arrasa. O game ficou detonante nos sons e gráficos e tem um bom loading: você não espera muito tempo até carregar a fase. A história é baseada na primeira aventura da série e conta a luta de Joe para salvar sua amada Naoko do malvado Zeed. Dá para entrar no clima, mesmo sem saber japonês.

AVENTURA ORIENTAL

O game traz nove fases em seqüência, com ótimas digitalizações de filmes entre cada uma. Não há situações pirantes e são poucos itens.

Debulhamos no modo Easy, mas você pode escolher também entre Normal ou Hard. O que muda nos três é apenas a barra de energia.

Na tela de Options dá pra escolher o número de shurikens, de 0 a 100. No caminho, Joe Musashi pode encontrar magias, como a do Samurai Gigante e a das Cobras, que o ajudam a vencer as brigas. A versão de Mega Drive tinha maior variedade de magias, mas as desta versão são mais bonitas.

AGILIDADE NINJA

Esta versão é mais simples e bonita que a do Mega: a Sega preferiu investir nos cenários e movimentos. Na versão de 16 Bits, Joe começava desarmado, só defendia os shurikens, não escalava paredes e dava apenas o pulo duplo de defesa. Agora ele arrasa: já sai com espada, escala, rebate shurikens, pinta e borda. Confira!

C, ↓, B - Mortal

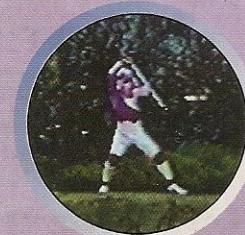
↑ ↗ →, B - Bolinha com espadada

→ + B - Espadada

C, A - Pulo duplo com shurikens

↑ ↗ → - Bolinha no chão

C, B - Pulo duplo com espadada

→ →, B - Espadada no chão

B segurado - Defesa

B várias vezes - Seqüência de espadadas

→, C - Escalar

UM NINJA LUTA POR SUA AMADA

STAGE 1

O chefe é uma máscara. Para detoná-lo, use a magia da cobra e espere o resultado

STAGE 2

Faça a fase toda subindo pelas árvores. Chegando no alto, você luta contra um personagem de Teatro Kabuki. Use sua espada para rebater apenas os shurikens quádruplos. Depois de vencê-lo, entre no templo.

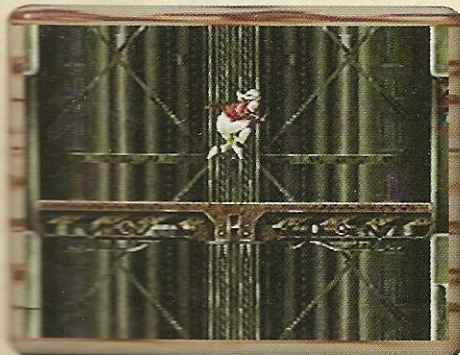
STAGE 3

O chefe é uma espécie de gárgula. Use pulo duplo e espadadas.

STAGE 4

Derrote o guerreiro azul para abrir a passagem que ele protege.

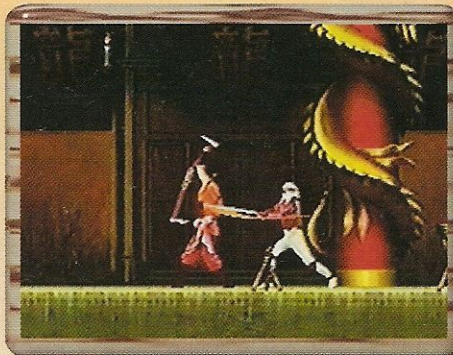
O guerreiro envolto em fumaça é o chefe. Siga-o pelas plataformas e rebata a sua magia com espadadas

STAGE 5

Na segunda tela, você desce vertiginosamente por este elevador e depois deve subir enfrentando os ninjas

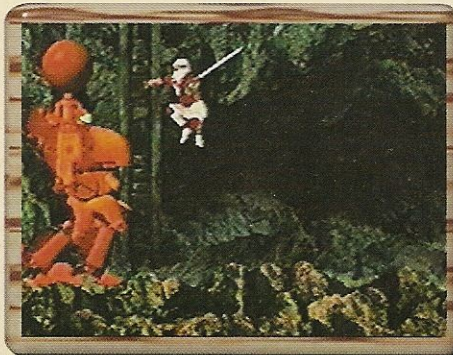
STAGE 6

Este falso Bruce Lee movimenta-se com muita rapidez. Pulos duplos na cabeça do cara

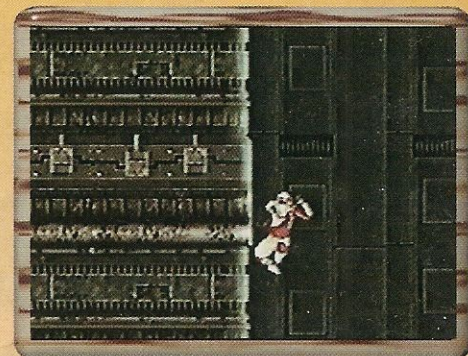
STAGE 7

Arrebente sem piedade o caminhão verde. Lá estará a magia do Samurai Gigante

Quando o guerreiro vermelho estiver piscando não adianta atacar. Espere e dê espadadas pelas costas

STAGE 8

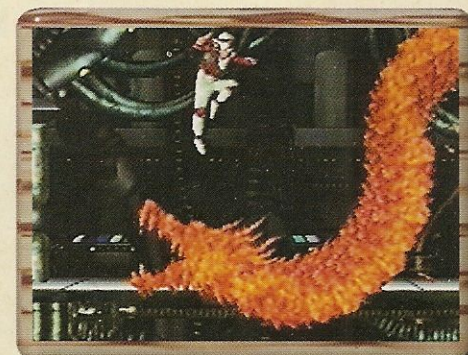
No alto, alterne pulos duplos com arremessos de shurikens para afugentar abutres e ninjas

O robô tem vários ataques: acerte-o na cabeça

STAGE 9

A fase final é cabeluda. Você deve seguir sempre correndo, ora caindo nos buracos da parte inferior para proteger-se dos mísseis, ora pulando nas aberturas da parte superior para encontrar energia. Pequenas luzes vermelhas indicam quando vem míssil: abaixe-se e corra para cair no buraco. Nesta fase você vai ter que escalar bastante.

Pule sobre os mísseis para chegar às aberturas da parte superior e papar energia. Os buracos do chão não têm fundo: agarre-se nas paredes

CHEFE FINAL

A energia do boss é medida por bolinhas coloridas que ele dispara na luta. Além de desviar dos ataques, você deve pegar as bolinhas para zerar a energia dele

Primeiro ele ataca com o poder amarelo, que é fácil de defender. Quando ele atacar com o azul, do pássaro, proteja-se das penas letais ficando no centro da figura

Para combater o ataque do dragão vermelho, aproxime-se da cabeça dele e depois use pulos duplos

PRIMAL RAGE

PRIMAL RAGE
Probe
Luta - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy em Agosto

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um game de luta que ganhou estilo próprio, graças aos golpes que você pode dar. Com o tempo, a Probe provavelmente revelará novos golpes.

Primal Rage pintou no ano passado para os arcades e, mesmo não sendo um sucesso total, o game de luta dos dinossauros inovou pelos golpes: mordidas e rabadas dignas de escandalizar Shiva e companhia. Agora sai a versão para Mega, que ficou beleza. No esquema de luta head-to-head, os monstros são de arrepiar. Eles têm golpes espertíssimos e os efeitos são arrasadores. Os cenários são caprichados e os personagens foram modelados e animados por computadores. O famoso "Fight" dos games de luta foi substituído pelo estridente "Rage!" (fúria). Confira e você não vai se arrepender.

UGHRR!!!

Blizzard

Inimigo ferrenho de Chaos. Seu gancho de esquerda é fatal. Blizzard vive no Himalaia e tem um sopro congelante aniquilador.

Sopro congelante - X + Y + B segurados, → ← →

Haste de gelo - X + Y + B - ↓ ↑

Gancho - B
Pulo voador - X, ↑
Agarrada no ar - Y + A
Pulo com soco - X + A , ← →
Grudar no pescoço e socar - perto do inimigo, X + B

Sauron

Ele é um T-Rex. E não é preciso dizer que usa seu tamanho como vantagem. Tem movimentos bem largos. Suas passadas são um verdadeiro terremoto.

Terremoto - X + Y + B, ↑ ↓

Escudo - X + A, ↓ ↑

Cabeçada com pulo - X + B segurados, ↓ ↑
Mordida de longe - Y

Diablo

Digamos que é um T-Rex menor. É o próprio chefe do inferno. Vive entre vulcões e tem um potente bafo de fogo.

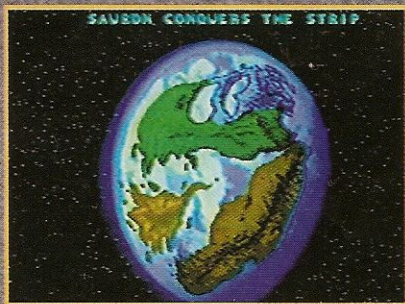
Patada devastadora - A

Bafo de fogo - Y + B, ← ↓ →

Bolinha de fogo - Y + B, ↓ →

Rabada - B
Cabeçada - X + B, ← ↓ →
Teleporte de fogo - Y + A + B, ↑

Raiva Instintiva

A história é um delírio: sete dinossauros sobreviveram a uma catástrofe causada pela queda de um meteoro. Os primitivos seres humanos convivem com essas criaturas nas aldeias em ruínas. Os ferozes animais não se importam com as pessoas e só querem lutar entre si pela conquista e domínio do território. E não economizam sangue do inimigo. Vencendo as lutas, aparece na tela um mapa do território conquistado, que por coincidência é uma cabeça de dinossauro mapeada.

Provando que o mundo é dos dinossauros, o mapa-mundi é uma cabeça de bicho

Modos de luta

Até dois jogadores podem viver esta contenda. Os modos de jogo são o Training – lutas simples, ou o Normal, com combates contra todos os adversários até a vitória. No Options você pode escolher de 3 a 5 rounds, além de escolher o tempo destes. Os rounds têm as seguintes etapas: First Blood, Vengeance (que são três vezes para o caso de cinco rounds) e Domination, o round final. No alto da tela você encontra um marcador de energia bem adequado: uma veia com sangue e coração pulsando.

Marcador de energia bem sacado. Quando o monstro morre, o coração explode

Armadon

Pavoroso e assustador são adjetivos dóceis para esta criatura, que é um misto de vários dinossauros.

Agarrar e jogar - X + Y + A segurados, → ←

Bolinha de espinhos - Y + A, ↓↑

Chifrada - X + Y + A, ↑ →

Mordida - X
Rabada - B

Vertigo

Este bicho parece uma cobra. Vertigo tem uma ataque rápido e letal. Seu rabo é a parte mais perigosa de seu corpo.

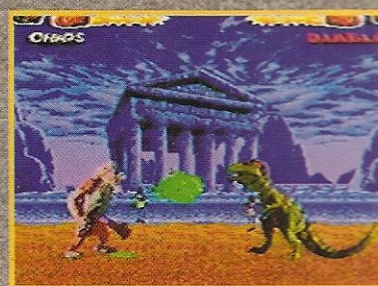
Laser verde - X + A segurados, →→

Rabada de agulha - Y + A segurado, →→

Mordida - X

Teleporte - Y + B, ↓↓
Rabada pra cima - B
Rabada rasteira - X + A, ←←

Chaos

Parecido em algumas coisas com o ser humano, Chaos é um gorila que usa golpes conhecidos como chute e soco. Orgulhoso como os primatas, é perigo

Gosma verde fatal - Y + A, ↓←↑→

Cabeçada - B

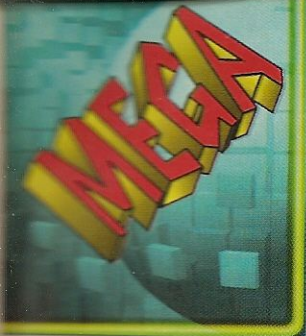
Talon

O estranho bicho é algo meio tigre, meio velociraptor. Ele pode percorrer longas distâncias. No seu ataque favorito, morde o adversário

Giro sônico - X + B, ↓→

Agarrar o pescoço - Y + B, ↓ →

Chute - A
Corrida com mordida - Y + A, → ↓ →

EU
A
JOVEM PAN

TOUGHMAN CONTEST
E.A. Sports

Esporte - 1 a 8 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Um game sem a pretensão de ser o máximo, mas que agrada pela objetividade. É para socar e aprender a socar. Bem legal!

COMANDOS

↑, A ou C	Jab na cabeça
A ou C	Jab no corpo
↑, A ou C segurado	Gancho
B	Uppercut
↑ ou ↓	Defesa
C	Selecionar no menu
B	Retornar ao menu anterior

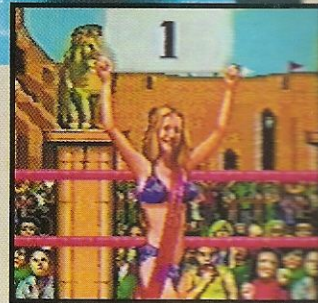
PASSWORDS

Regional Europa
AVKGVBGJBDD
2V3NADCYA
SCUSBN
VWSCP

Las Vegas
NVSP
EVP

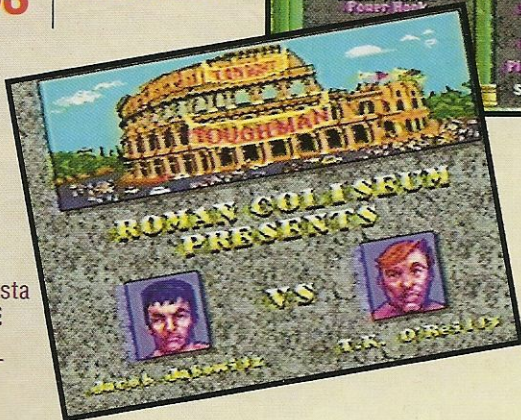
Todos os golpes - Basta digitar **MRBUCKEYE**

Nível Super-difícil - Digite **SUPERG.**

Você gosta de games de boxe mas não se satisfez com o cart de Evander Holyfield, nem com outros. Então arrisque este jogaço da EA Sports. Toughman Contest é mais um simulador que um jogo do esporte. São 14 golpes especiais para encher suas luvas e pra socar à vontade. Os gráficos são simples e cumprem seu papel, com visão frontal de simulador. Os lutadores quase não se movem e você é apenas um contorno verde, com luvas vermelhonas, encarando o adversário de frente.

As gostosonas anunciam os rounds – são três para cada luta – e a platéia baba!

QUEBRA QUEIXO

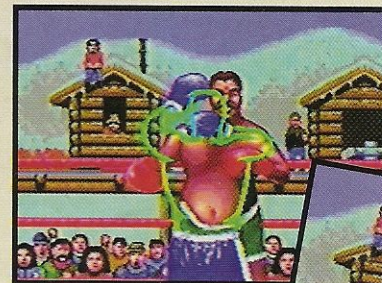
O festival de socos pode rolar em três modos de jogo. O manjado Exhibition (1 PL vs. CPU ou 1PL vs. 2 PL), o Enter Toughman, (1PL vs. CPU) e o Customizable Tournament (campeonato no esquema oitavas, quartas, semi-finais e final, para jogar em 2, 4 ou 8 amigos).

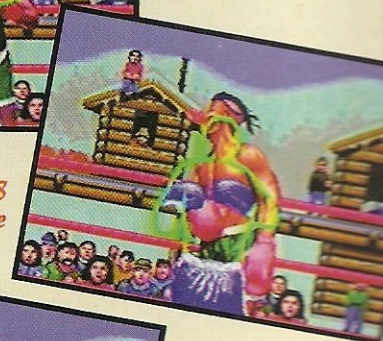
Em todos os modos você seleciona seu lutador. O escolhido pode optar por apenas três dos catorze golpes possíveis

No Customizer você pode escolher os cenários

ENTER TOUGHMAN

Aqui você escolhe uma entre as quatro regiões indicadas em Region Select e, nela, deve enfrentar e vencer sete outros lutadores. Enquanto você luta, o computador joga nas outras localidades e elege os três demais vencedores. Daí você encara o Toughman Contest, contra esses três e, se ganhar, vai enfrentar Toughman em pessoa: uma massa de quilos e mais quilos. Preparado?

OS GOLPES

Power Jab - B, ← ↑
Power Elbow - B, ↓ ↓
Haymaker - B, ↑ ↑
Power Uppercut - B, ↙ ↑
Super Uppercut - B, ↓ ↘ →
Low Blow - B, ↓ ↙ ←
Duck Body Blow - B, ← ↙ ↓
Measured Hook - B, ↑ ←
Windmill Wind-up - B, → →
Head Butt - B, ↑ ↓

Popeye Punch - Segure ↑, B 8 vezes rapidamente

Furious Flurry - B 8 vezes rapidamente

Back Handed Slap - B, → ←

Power Hook - B, ← ←

Tem gente que nem dormia à noite, esperando o lançamento deste game. Pois ele chegou e veio antes do filme, que tem estréia marcada apenas para 27 de outubro. O cart traz muitas novidades em relação ao seriado da tevê. Kimberly continua com a roupa rosa, mas Tommy – que era o Ranger verde – ficou branco. Todos os outros personagens são novos: Aisha, Billy, Rocky e Adam. A incansável bruxa Rita dá lugar ao vilão Ivan Ooze e o robô Mega Zord também sumiu. Os gráficos e o som ficaram legais, mas não dá pra dizer o mesmo do desafio e da jogabilidade. Ainda assim, indicado para fãs.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS THE MOVIE/Bandai

Ação - 1 ou 2 jogadores

Critério	Nota
GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●

A ausência de detalhes da série da tevê pode causar nostalgia em alguns fãs. Apesar disso, é um autêntico game dos Power Rangers.

COMANDOS

Botão	Ação
B	Pulo
Y	Soco
B + ← ou →	Pulo diagonal
↓ + Y	Chute ou joelhada
↓ + B	Pulo para trás
↑ + Y Personagem normal	Golpe especial
↑ + Y como Power Ranger normal	Gancho
X	Usa os poderes especiais
L ou R	Muda de plano

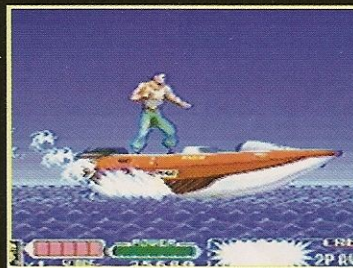
★**Jogando a dois, não é preciso encher as duas barras de energia para se transformar em Power Ranger. Quando um vira Power, o outro vira automaticamente**

FASE 1

O sinal de exclamação (!) indica a chegada de um carro. Mude de plano, mas fique atento às motos que trafegam na calçada

Dependure-se nesse lugar e, com o Direcional e o Y, chute o robô para que ele exploda e abra passagem

Vá para cima do chefe e abaixe-se quando o escudo do seu peito brilhar. Depois o chefe duplica: acerte o do escudo branco

FASE 2

Após dar um rolê de lancha, você embarca em um porta-aviões. Fique atento, pois quando um avião passa o vento empurra você para trás

Os inimigos vão atirar do outro lado do canal: dependure-se para não ser atingido

Chefe cabeça-de-canhão. Quando ele atira, aparece uns Xis mostrando onde os tiros vão cair. É moleza!

FASE 3

Agora o lance é radicalizar. Desça de snowboard a milhão e, quando pintar a exclamação, prepare-se para pular, pois vem pedra ou abismo pela frente

Depois da descida, você surfa sobre a água. Olho vivo, pois os peixes não são nada amistosos

Acabe com o chefe da seguinte maneira: dê uma porrada e mude de plano. Não tem erro

Debulhe com um amigo

Não deixe as cápsulas passarem batido. Estoure todas e peque os itens

Você pode jogar sozinho ou em dupla e começa como um Power Teen. Sempre que passa de fase, você pode trocar de personagem. Os itens estão em cápsulas e dão vidas extras ou itens de comida, para recuperar a energia. Você começa com 3 vidas e 4 Continues e há 2 níveis de dificuldade: Normal e Hard. Debulhamos até o final, no Hard, que dá uma password espertíssima!

Barra Transformadora

A maior novidade deste game é a barra Power no canto inferior da tela. Ela se enche à medida que você derrota os bonecos e ganha os raios. Enquanto é preenchida, você pode dar um golpe especial (com o botão X), que é diferente para cada personagem. Apertando X quando a barra está completa e piscando, você se transforma em um Power Ranger. Feito isso, ela volta a se encher e, depois de cheia, permite outro golpe especial (com o Y). Se apertar X, o personagem dá o golpe de magia, que destrói todos os inimigos da tela. Mesmo que você não consiga se transformar em Power Ranger para enfrentar um chefe, não se preocupe: nesse momento a transformação é sempre automática.

Cada Power Ranger tem o seu próprio golpe de magia. Saque o do Blue Ranger

FASE 4

Comece a fase detonando esses vagões de combustível. Como? Na base da porrada. Mas é fácil fácil!!

Aqui, fique ligado nos figuras que surgem de repente, com metrancas em punho

[illegible] Magnet Brain tenta atrair você com sua [illegible] cabeça-imã. Soque-o [illegible] e [illegible] de plano de vez em [illegible]!

FASE 5

Abaixe-se para detonar estes robôs. Assim você não leva tiros

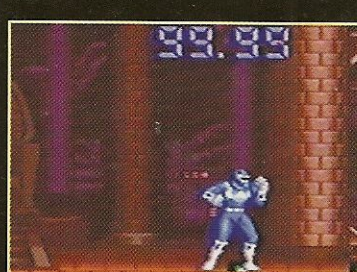
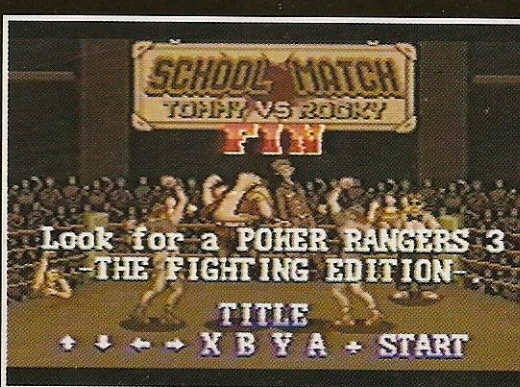
Os raios amarelos tiram um bocado de energia. Espere e atravesse na hora certa

Nesta fase o chefe é Silverhorn. Acerte-o três vezes, pule, dependure-se e passe sobre ele para não ser encurralado. Cuidado para não socá-lo enquanto ele pisca

FASE 6

Quando a tela treme é porque um míssil está subindo. Mantenha-se afastado para não perder energia

Finalmente você encara Ivan Ooze. E agora a coisa será mais complicada, pois ele muda os ataques. Use sua habilidade

O chefe Main Frame não é muito esperto. Bata e fuja dos ataques das bolas

Após detonar Ivan, saia correndo. Depois dos 99 segundos vai tudo pelos ares

TCHARAM!

Pensou que tinha acabado? Depois dos créditos, pinta esta seqüência. Ela só aparece quando você joga no nível Hard. Use-a na tela de apresentação para começar como um Power Ranger. Se ela entrar, a tela pisca e faz um barulhinho

FIGHTE

FIGHTER'S HISTORY 2
Data East
Luta - 1 a 4 jogadores

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●●
DESAFIO	●●●
DIVERSÃO	●●●
JOGABILIDADE	●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

Quem debulhou no Neo Geo ou fliperama, vai sentir falta de alguns personagens. Mas as novas opções tornaram o game ainda mais interessante

COMANDOS

A	Chute forte
B ou R	Chute fraco
X	Soco forte
Y	Soco fraco
←	Defesa

Mais um bom game do Neo Geo que aporta no Super NES. Esta versão traz menos personagens, um chefe novo – Chelnov – e muitas novidades nas opções. Os gráficos ficaram excelentes (você pode jogar até com tela "no escuro") e as vozes nada devem ao original da SNK. Taí mais uma boa opção de pancadaria para os pilotos de Super NES. Só para esclarecer: as versões arcade deste game chamaram-se Karnov's Revenge nos States. Mas as de cartucho estão saindo com o nome original em japonês, Fighter's History.

LUTANDO E APRENDENDO

O modo Extra também traz novidades. Em Practice, você treina golpes contra um personagem parado (Exercise), ou contra um amigo (Free). No Survival, você forma uma equipe de 5 lutadores para enfrentar outra comandada pelo computador ou por um camarada. Já em Tag, a coisa é mais variada e até 4 pessoas podem jogar simultaneamente (com um adaptador para 4 joysticks). Dois jogadores lutam contra o computador, alternadamente, ou contra 1 ou 2 jogadores com joysticks. As lutas duram 1 round.

Dê uma passada no Practice para aprender os comandos e golpes

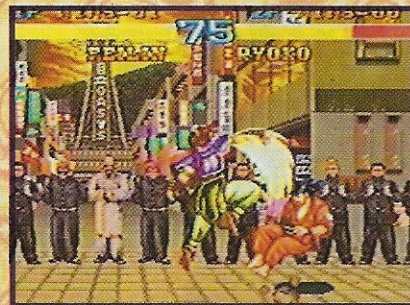
No modo TAG, cada lado da tela tem um aviso "Touch". Se você se posicionar embaixo do aviso do adversário, o seu personagem vai perdendo energia. Jogando em dupla, aperte Select para entrar o segundo jogador

MIZOGUCHI

Dragon Punch - ← ↙ ↓ + 4 botões

Special Tiger Bazooka - ↓ ↘ → + 4 botões

Tiger Wave - ← ↙ ↓ + soco
Tiger Bazooka - ↓ ↘ → + soco
Mid-Air Kick - ↓ ↘ → + chute repetidamente

FEILIN

Hakkaku Ken - ↓ 2 seg, ↑ + soco

Mantis Cutter - ↓ ↘ → + soco
Mid-Air Mantis - No ar, ↓ ↘ → + soco
Corrida com Dragon Punch - ↓ 2 seg, ↓ → ↘ + soco

RYOKO

Yamaarashi - Perto do adversário, → ↘ ↓ ↙ ← + soco

Mid-air Ippon Seoi - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Ippon Seoi - Perto do adversário, → ↘ ↓ ↙ ← + soco
Zenten Ukemi - ← → + chute
Shiho Gatame - ↓ ↓ + 2 botões de soco

S HISTORY 2

Modos Principais

No primeiro modo, você encarna o lutador principal, Mizoguchi, e luta contra os todos até chegar a Chelnov, o chefe final. Já em CPU Battle, você escolhe qualquer um e luta até o encontro com Chelnov. Versus é o modo de desafios simples para 2 jogadores, com escolha de personagem, cenário (Stage) e alguns ajustes em Config. São 5 níveis de dificuldade (Game Level), 3 velocidades (Speed) e outras opções. Dá pra alterar força, capacidade de defesa e rapidez (no Type Edit), esconder a barra de energia (Life Gauge) ou lutar no escuro (Bright), vendo apenas as sombras dos lutadores: o cenário só aparece na execução dos golpes.

Quando Bright está ativado, a luta ganha um clima de mistério. Cada golpe vira uma surpresa

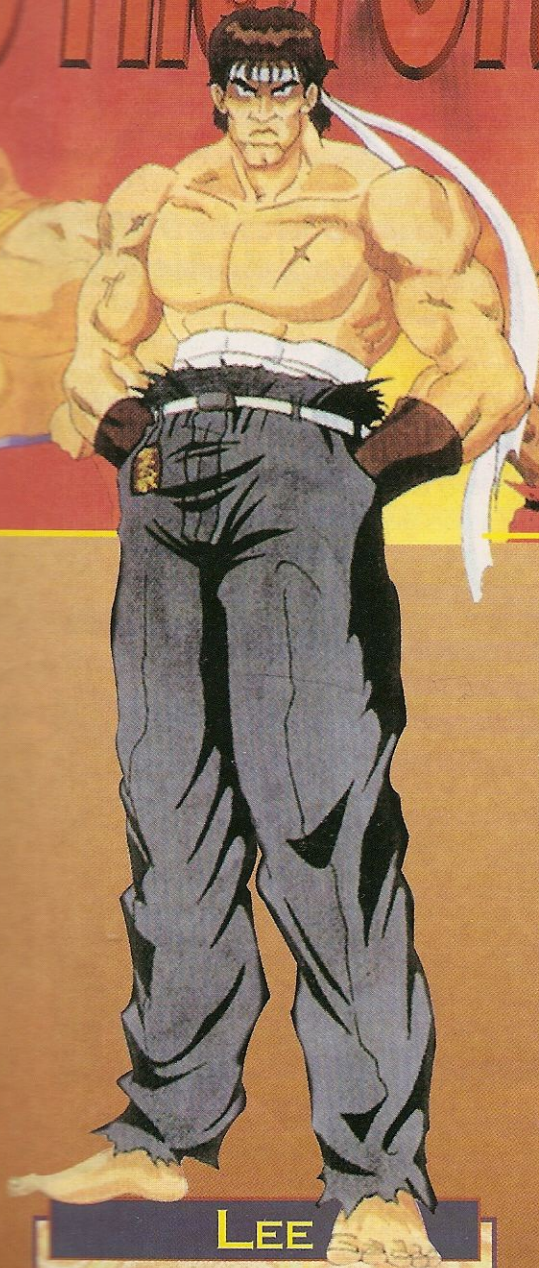
Clown

Pick-a-card - ← → + soco

Spin Attack - ↙ → + chute
Spin Drop - ↙ ↑ + chute
Head Stump - ↙ ↗ + soco
Step Rolling - Aperte R perto do inimigo

Yungmie

Nerichagi - → ↙ ↘ + chute

Aura Smash -No alto ou no solo, ↓ ↘ → + soco
Triangle Jump - ↖, aperte qualquer botão e →
Kick Attack - Aperte soco e chute rapidamente

Lee

Senkyu Tai - ↓ ↘ → + chute

Super Zesho Hoho - ↓ ↘ → ← + soco
Zesho Hoho - ↓ ↘ → + soco
Choshin Chu - Depois do Zesho Hoho, → → + soco fraco
Tetsuzan Kou - Depois do Zesho Hoho, → → + soco forte
Fire Punch - ← → ↓ ↘ + 2 socos

Karnov

Fire Ball - ↓ ↘ → + soco

Fire Bless - → → + soco ou chute
Baloon Attack - No ar, → ↘ ↓ ↙ ← ↖ + soco
Super 100 Kick - ← 2 seg, → + chute
Fire Kick - ↓ 2 seg, ↑ + chute

Zazie

Fire Kick - ↓ ↑ rapidamente + chute

Hell Fire - ← ↙ ↓ + soco
Step Back - → ← + chute
Balkan Hook - Aperte soco repetidamente
Ducking - → → + chute

HUMAN Grand Prix 3

HUMAN GRAND PRIX 3
F1 TRIPLE BATTLE
Human

Corrida - 1 a 3 jogadores
Cartucho japonês

GRÁFICO	●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●●

É o primeiro game com todos os pilotos da F1 e disputas entre três jogadores. Vale por isso. Não há previsão de lançamento de uma versão norte-americana

COMANDOS

A (só no World Grand Prix)	Muda visão de retrovisor para voltas mais rápidas
B	Acelera
Y	Freia
L	Reduz marcha
R	Aumenta marcha
Direcional	Volante

★ Parada nos boxes: escolha o melhor pneu. O tipo mais mole (o D) deixa o carro mais veloz, mas acaba depressa

★ A melhor maneira de começar é não mudar nada no carro até pegar o jeito

★ Cartucho autorizado pela FIA é outra coisa. Tem até propaganda da TV Globo na pista de Interlagos

★ Se você colocar Zero no Machine Damage, seu carro irá atravessar os adversários. Já viu uma coisa dessas?

Ueba! Até que enfim um game oficial de Fórmula 1. Agora você pode escolher praticamente todos os pilotos da temporada 94, que vieram com foto e tudo o mais. O game é quase um simulador, por isso não traz nem as placas das curvas. Infelizmente há falhas primárias de realismo, mas Grand Prix 3 vale pelo vasto número de opções, pelo grau de competitividade que exige e pela presença dos grandes nomes.

TRÊS MODOS

O World Grand Prix é o melhor: o campeonato completo, com as 16 pistas na seqüência. Mas você pode debulhar no Battle (um pega em 1 a 3 jogadores, com tela bi ou tripartida) e no Time Attack, que traz competições simples a dois pela melhor tomada de tempo.

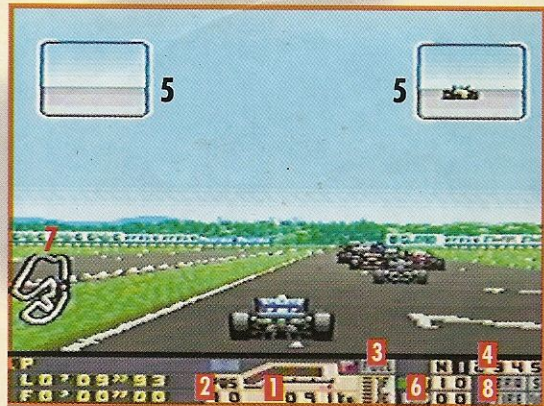
OPÇÕES

São muitas e estão em dois blocos principais: Edit Mode e Config. Se você preferir, corre em qualquer Modo, com os pilotos e suas escuderias oficiais de 94. Ou vai para o Edit e muda o que quiser (veja abaixo). No Config você define as condições gerais das corridas, inclusive a competência dos adversários e o número de voltas. E no item Records ficam registradas as 5 melhores voltas da cada piloto, em qualquer modo.

EDIT MODE - Todos os feras e escuderias da Temporada 94, além de pilotos históricos, como Prost e Mansell. Senna não foi incluído na lista. Mas você pega sua foto no Edit Driver e daí basta colocar o nome, país etc. O Edit também traz mulheres para pilotar e você pode montar sua própria escuderia, com motor e pilotos a escolher. Nos carros, você tem oito componentes para regular (inclusive relação de marchas) e número de paradas nos boxes. Depois grava seu ajuste. São possíveis até 16 saves.

NA PISTA

A visão de jogo é boa, mas fica quase impossível no modo para três pilotos. A grande decepção é que, embora o traçado dos circuitos seja real, não há o conceito de tangência, subidas ou descidas. Todas as pistas são planas. Pise fundo e, quando pintar uma curva, desacelere. É isso! Para fazer tempos cada vez menores, valerá suas regulagens depois que estiver experiente.

PAINEL - *Esta é sua visão durante as provas. Confira seus instrumentos*

1 Velocímetro - 2 Posição na prova - 3 Marcador de combustível - 4 Marchas - 5 Retrovisores - 6 número de voltas - 7 Mapa da pista - 8 Indicadores de defeitos

A corrida com tela bipartida já prejudica a visão. Imagine em três!!

Esta é a tela do Driver Edit. Este piloto de boné azul parece alguém conhecido, não?

E olha os pilotos brasileiros aí: acelere com Christian Fittipaldi e Rubinho Barrichello

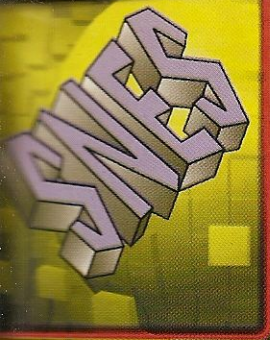
Falta de criatividade: todas as pistas são planas e...marrons!?!

JUNGLE STRIKE
Electronic Arts
Simulador/Ação - 1 jogador

GRÁFICO	3
SOM	3
DESAFIO	5
DIVERSÃO	5
JOGABILIDADE	4
ORIGINALIDADE	3

Mais difícil, este cart renova o desafio na saga. Agora é preciso desenvolver novas estratégias para aproveitamento de armas e combustíveis

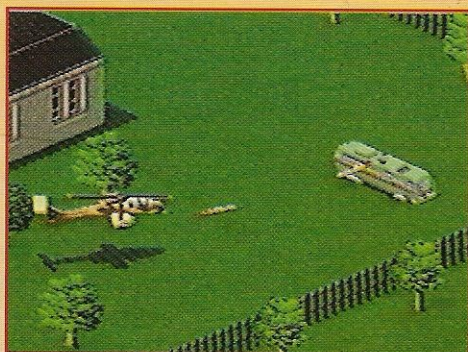
COMANDOS

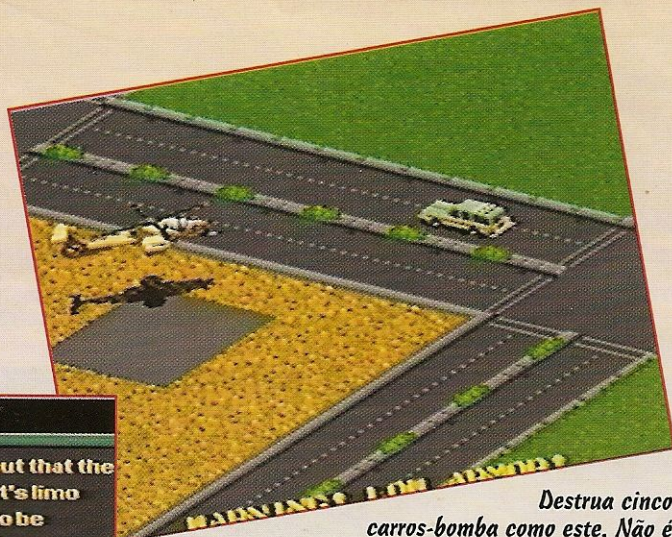
A	Arma de alto poder
Y	Arma de poder médio
X	Metralhadora
Select	Aciona tela de controle

★ **Armor é o seu escudo. Cuidado para não trombar com prédios, portões, rochas e outros obstáculos que, embora não sejam perigosos, diminuem seu Armor**

A saga Strike saiu em três games: Desert, Jungle e Urban, nessa ordem. A versão Jungle Strike para Mega Drive foi lançada em meados de 93 e só agora chega ao Super NES. A história é a mesma, sem tirar nem pôr, mas veio com várias mudanças. Agora são quatro veículos (além do helicóptero, você pilotará um hovercraft, um jato F-117A Nighthawk e uma moto blindada), cinco co-pilotos a escolher e um desafio muito maior. É um bom game que renderá horas de ação e diversão.

UM PLANO MUNDIAL

Madman Jr., filho do vilão da primeira aventura, quer vingança. Ele se aliou a Escobar, chefe de um cartel de tráfico de drogas, e planeja destruir o mundo. Sua missão é evitar que isso aconteça. Apesar da selva do título, você atravessará também mares e desertos. São nove complicadas fases, com várias missões cada. Veja a seqüência da primeira e boa sorte, recruta!

Liquide estes H.A.R.Vs, terroristas dentro de traillers que ameaçam os monumentos dos EUA. Você ganha uma carga de Armor

Depois, resgate os reféns nas bases terroristas. Leve-os para um local seguro (o hospital ou a CIA) e ganhe 150 pontos de armamento para cada um

Destrua cinco carros-bomba como este. Não é difícil, mas proteja-se dos tiros rivais

Veja no mapa a localização do agente secreto Akbar e vá buscá-lo. Fácil!

OS CO-PILOTOS

Entre nesta tela para escolher seu co-piloto. São cinco feras e há até uma gatinha entre eles. Uns são bons de mira, outros de resgate. O mais equilibrado é o J. W. Fennel "Wild Bill".

TELA DE CONTROLE

Nela você confere tudo: sua localização no mapa, o status de cada missão, a posição dos inimigos, dos tanques de abastecimento e das munições, além do combustível e munição de seu veículo. Tudo muda a cada nova missão.

ITENS

Quando um alarme soa, no meio de uma missão, é porque você está precisando de algo. Confira os itens de reposição:

Fuel Drums – Completam o combustível

Armor Repair – Completa o escudo

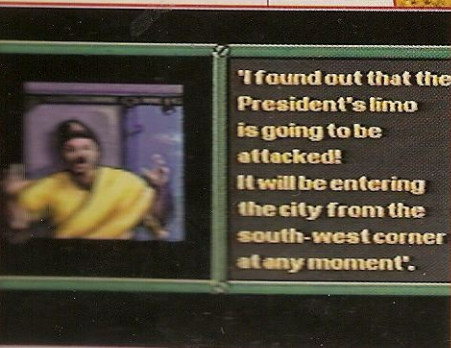
Ammo Crate –Completa suas armas

VEÍCULOS E ARMAS

HELICÓPTERO - 9 mísseis Hellfire, 60 mísseis de médio alcance Hydra e 1.000 tiros de metralhadora.

XL-9 HOVERCRAFT - 9 poderosas minas para água, 50 foguetes médios e 1.000 tiros de metralhadora.

F-117A NIGHTHAWK - Mísseis de alto poder AIM-92S, bombas médias e tiros de metralhadora em quantidade infinita.

MOTO - 9 minas terrestres, 30 foguetes médios e 1.000 tiros de metralhadora

ROAD RASH
U. S. Gold

Ação - 1 ou 2 jogadores
Lançamento Tec Toy

GRÁFICO	●●●●
SOM	●●●
DESAFIO	●●●●
DIVERSÃO	●●●●
JOGABILIDADE	●●●●
ORIGINALIDADE	●●●

Com certeza as corridas vão valer boas horas de diversão. O cart não decepciona. Vale a pena experimentar

COMANDOS

Botão 1	Acelerar
Botão 2	Socar/Roubar porrete ou corrente
↑ + Botão 2	Chutar

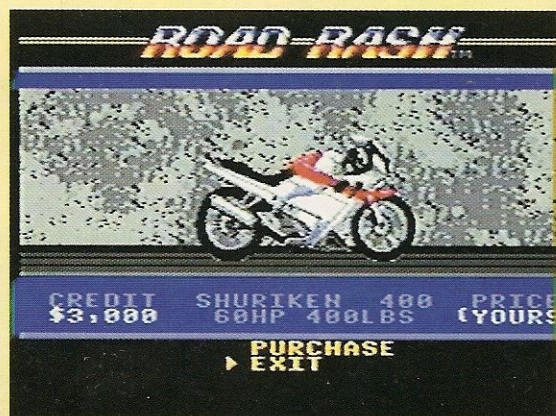
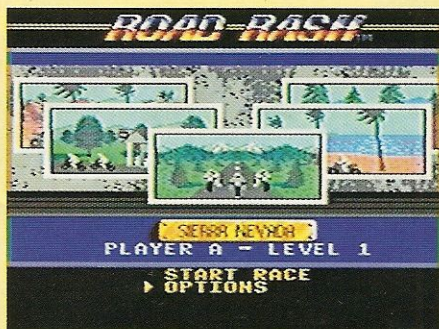
PASSWORD INFERNAL

Mamata pura! Com a password abaixo você começa no primeiro nível com a Diablo 1000, a melhor moto do jogo.
11100 02NEO
01120 177SR

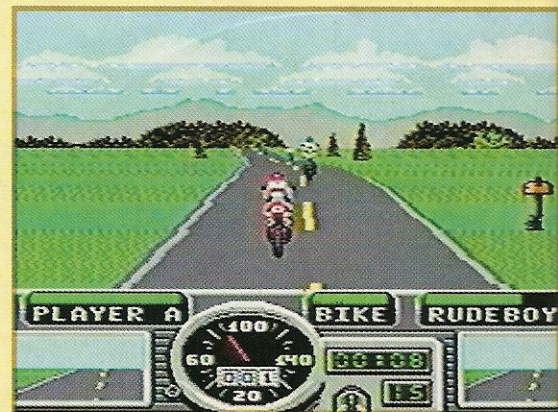
Finalmente chegou! Road Rash é um clássico das corridas desonestas que vem para agitar o Master. O jogo está muito bom, com gráficos simples, mas bem limpos. Mesmo sendo um pouco lento, as manobras na pista são favorecidas e o resultado é um desempenho legal do corredor. A softwarehouse caprichou nos rocks, mas o resultado ficou enjoadinho. Faça como a gente: tire o volume da tevê e jogue embalado pelo som da sua preferência.

ACELERANDO

Jogar Road Rash é simples. Na tela de apresentação você tem o Start, o Options e as cinco pistas nas quais vai correr. Você pode escolher a ordem em que quer correr, mas deve correr as cinco para passar de nível. Vencendo sempre, você muda de nível e descola uma password. Cada corrida vale grana para comprar motos melhores.

As pistas são as mesmas em todos os níveis, mas a dificuldade aumenta até ficar pauleira

São oito motos. Você começa com a Shuriken 400 e precisa descolar $25 mil doletas pra comprar a Diablo 1000. Só sendo fera...

PAINEL FÁCIL

Very Easy! Player A indica sua energia. Levando chutes ou socos, você enfraquece. Bike marca a energia da sua moto, que diminui se você cai ou bate em placas e carros. No canto direito pintam os nomes dos outros corredores, com sua barra de energia. Batendo pra valer nos caras, você diminui a energia do adversário pra aumentar suas chances. Alguns carregam correntes e porretes que você pode pegar.

Olho no painel e nos retrovisores. O número maior marca seu tempo na pista e o de baixo, sua posição na corrida. O velocímetro também conta a quilometragem

DICA ESPERTINHA

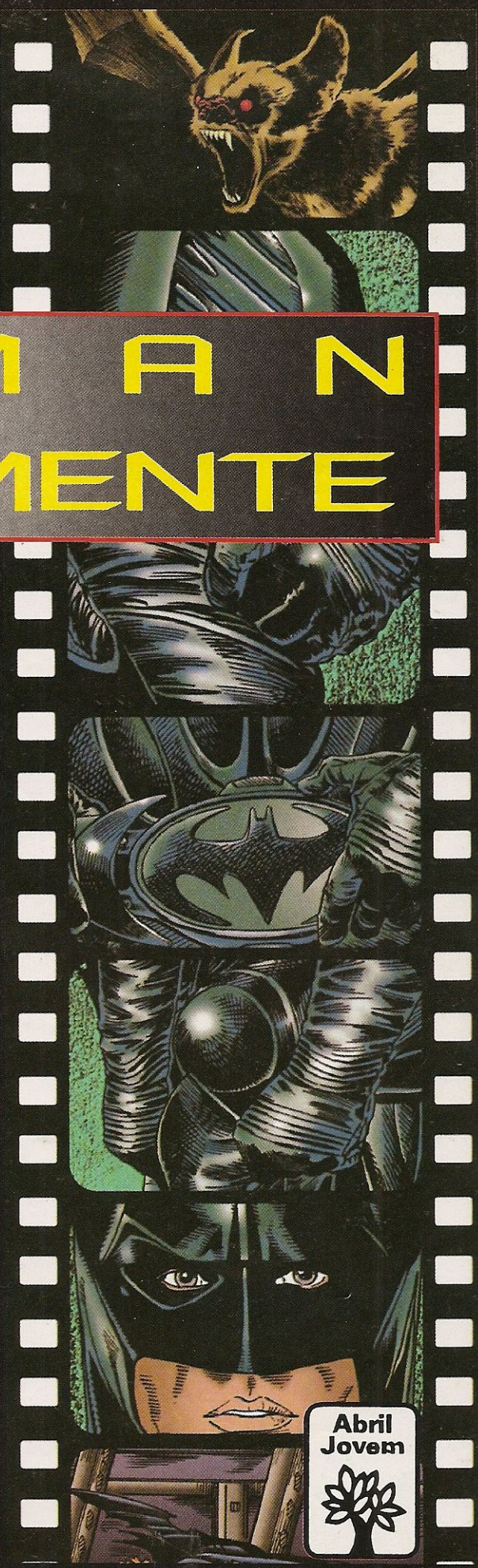
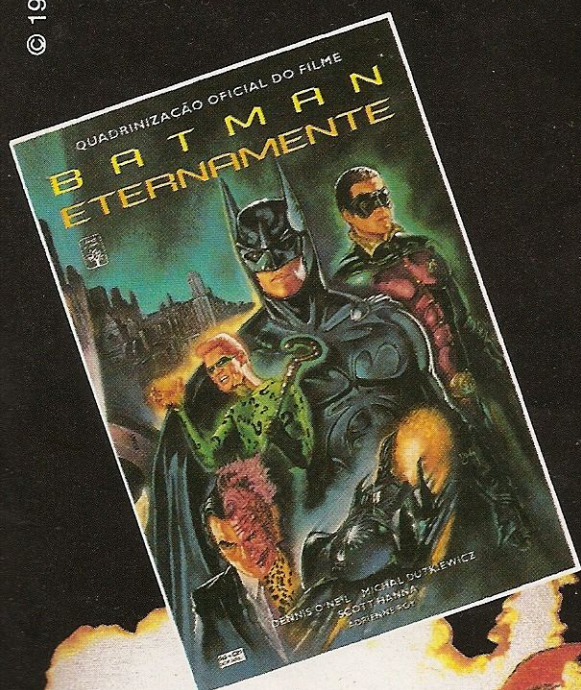
Corra muitas vezes no primeiro nível, numa mesma pista, para encher o bolso de grana. Assim, você entra no segundo nível com dinheiro para descolar uma moto melhor

CORRIDA DESLEAL

Saque alguns lances do primeiro nível

A polícia está sempre em circulação. Se você estiver caído quando a lei passar, será preso e morrerá com uma grana

Acidente de percurso: um oponente bate num carro, cai e você passa por cima do cara!

Alguns caras usam correntes ou bastões e você pode roubá-los se socar bastante o corredor

LAST ACTION HERO

LAST ACTION HERO
Sony Imagesoft

Ação - 1 jogador
Lançamento Playtronic

O ataque do herói poderia ser um pouco mais variado e os chefes são muito fáceis. Mas só os chefes, hein?

COMANDOS

A	Socar
B	Pular
↑ + A	Chute
↑ + B, A	Voadora

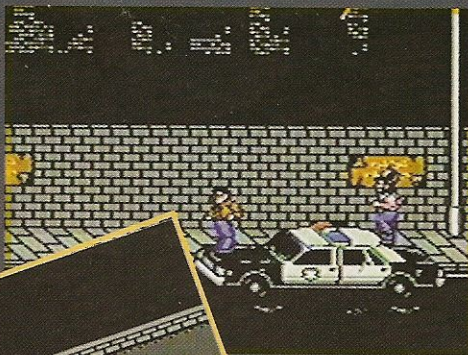
★ Os inimigos deste game tiram energia pra caramba. Por isso, seja seletivo e não fique socando tudo e todos, senão é game over

★ O game dá 3 vidas, com seis corações cada uma

Quem assistiu O Último Grande Herói vai gostar deste game da Sony Imagesoft para o Nintendo 8 Bits. A trama segue a história que rolou nos cinemas e, entre uma tela e outra do jogo, pintam cenas legendadas do filme pra você sacar melhor. Os gráficos ficaram legais, mas a resposta dos movimentos é ruim. A moçadinha que anda sentindo falta de novidades para o console vai gostar. O desafio é bom, embora os chefes sejam muito fáceis.

UM HERÓI EM APUROS

Só para relembrar: na história, um garoto louco por filmes de ação ganha um bilhete mágico do projetista, é transportado para dentro do filme e se mete em muitas encrencas. Ele encontra Arnold Schwarzenegger e tenta trazê-lo para o mundo real. Você joga no papel de Schwarzenegger. O game é do tipo "soque tudo que vier pela frente". Não há armas e as enrascadas se resolvem na porrada mesmo. Os únicos itens são os corações: o vermelho dá vida extra e o azul repõe energia. As telas são bem rápidas e têm chefes coxinhas.

TELA 1

Vá passando por cima dos carros da polícia, mas não perca tempo socando os caras, pois eles tiram muita energia

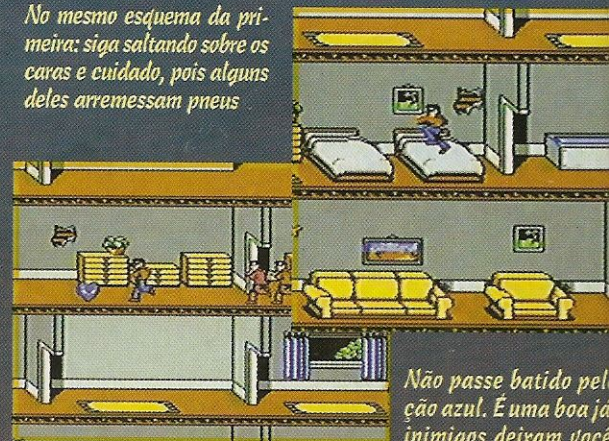
O brutamontes é o chefe. Abaixe-se e soque a valer

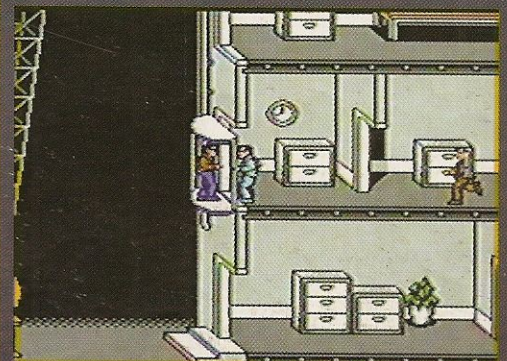
TELA 2

Você está dentro de um alojamento e seu objetivo é chegar na parte mais alta. Para isso, entre e saia das portas

O chefe está e[...] num cemitéri[...] como sempre: a[...] e dê socos

TELA 3

No mesmo esquema da primeira: siga saltando sobre os caras e cuidado, pois alguns deles arremessam pneus

Não passe batido pel[...] ção azul. É uma boa j[...] inimigos deixam você[...]

TELA 4

Já nesta sofisticada casa, use os elevadores para ir de um andar a outro até chegar ao chefe

PESQUISA ESCOLAR? CONSULTE O ALMANAQUE EM PORTUGUÊS

Uma das poucas obras de consulta em CD-ROM no nosso idioma, o Almanaque lança sua segunda edição cheia de novidades

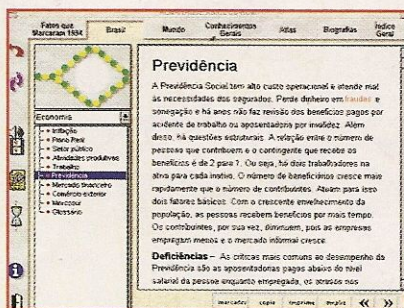
O Almanaque Abril CD-ROM é derivado da edição em papel, publicada há mais de 20 anos. É uma espécie de enciclopédia compacta para consultas rápidas, que tem como ponto forte as estatísticas

As enciclopédias em CD-ROM são a melhor invenção dos últimos tempos para os estudantes. Com o auxílio de sons, vídeos, ilustrações e fotos, a pesquisa de um tema acaba sendo muito mais instrutiva e divertida. Melhor ainda se tudo isso estiver em português — como no Almanaque Abril, a única obra do gênero em CD-ROM no nosso idioma.

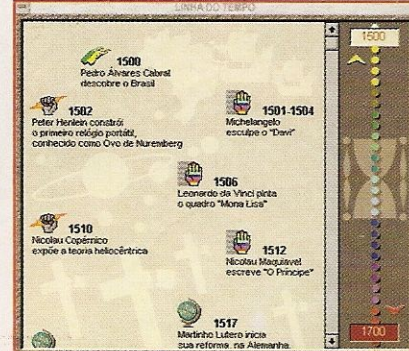
A edição 95 do Almanaque acaba de sair do forno com um montão de novidades. Em primeiro lugar, o visual desta segunda versão está bem mais caprichado que o da anterior. Todas as funções estão agrupadas numa única tela, oferecendo diversas formas de pesquisa. O volume de texto aumentou em 50%, e a quantidade de recursos multimídia também cresceu. São aproximadamente 800 itens, entre fotos, vídeos, animações, gráficos e sons.

BOM DE BRASIL

Não se deve esperar do Almanaque a mesma profundidade e quantidade de recursos de uma enciclopédia como a Compton´s, por exemplo, que tem 35 mil artigos e mais de 8 mil fotos. Em certas coisas, porém, a edição brasileira é imbatível. A área de pesquisa sobre o Brasil é superdetalhada, trazendo o principal sobre história, geografia, economia, política, saúde e diversos outros aspectos do nosso país. Algumas informações são verdadeiras preciosidades, como a tabela que mostra a evolução da inflação desde 1944.

A cobertura das outras nações é também caprichada. O Almanaque mostra 192 países — inclusive o recém-nascido Palau, em janeiro deste ano — com grande riqueza de informações, que vai da localização geográfica e bandeira ao idioma falado, moeda, sistema político, fatos históricos, produtos industriais, agrícolas etc. Na grande maioria — 136 países — você pode até ouvir o hino nacional.

O Almanaque explora em detalhes os assuntos brasileiros

Dos 192 países apresentados, 136 têm o hino nacional

A edição 95 tem visual mais bonito e 50% de texto a mais que a anterior

A Linha do Tempo destaca mais de 300 eventos importantes para a humanidade e o Brasil

No total, o Almanaque Abril 95 abrange 22 áreas do conhecimento, de informática a física, de medicina e biologia a astronomia e ecologia. Tudo está organizado nos tópicos *Fatos que Marcaram 1994, Brasil, Mundo, Conhecimentos Gerais, Biografias, Atlas* e *Índice Geral.*

Uma forma de acessar os artigos do CD-ROM é com o uso dos "botões" que abrem os tópicos, no alto da tela. Existem ainda três outras formas: pelo ícone da Lupa, que abre uma janela para digitar o tema ou palavra de interesse; pela *Ampulheta* (linha do tempo), que registra cronologicamente mais de 300 fatos marcantes desde o início do universo; e pela *Lista de Mídias*, que dá acesso direto aos vídeos, fotos, animações, ilustrações e sons contidos no Almanaque.

ALMANAQUE ABRIL CD-ROM 95

Editora Abril / Midialog
Obra de referência

PC 386 DX, 4MB RAM, 7MB HD, monitor VGA, ambiente Windows 3.1, DOS 3.1

Prós: Enfatiza assuntos relativos ao Brasil, é repleto de estatísticas e atualizado

Contras: Por não ser uma enciclopédia, não permite pesquisas aprofundadas

Avaliação 8

Informações: Editora Abril, (0800) 150-150

ECSTATICA: TERROR E ARREPIOS À VISTA

Mergulhe no realismo deste adventure cheio de sustos e mistérios

Você entra no jogo e, logo de cara, já está numa fria: vê um lobisomem devorando uma mulher. E não satisfeito em trucidar a vítima, o monstro resolve lanchar você também. Se um friozinho percorreu sua espinha ou seus cabelos arrepiaram, bem-vindo a Ecstatica — um impressionante adventure que é puro terror.

Quem jogou *Alone in the Dark* vai se sentir mais à vontade neste game, em que o ângulo de visão da cena muda constantemente. É como se você estivesse vendo o jogo através de várias câmeras posicionadas em pontos diferentes do cenário.

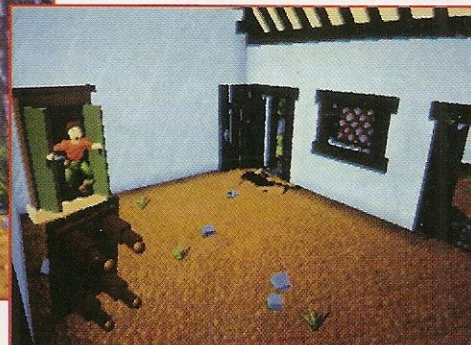
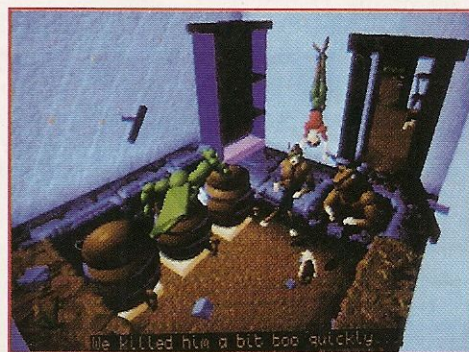
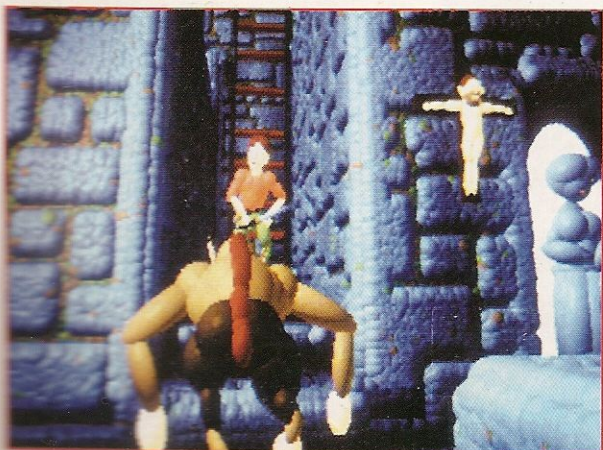
Em outras coisas, porém, Ecstatica consegue ser mais sofisticado do que *Alone in the Dark*. A forma como você conduz o personagem é uma delas. Em vez de usar verbos ou ações (walk, use etc) típicos dos adventures, o game utiliza o teclado para tudo: andar em todas as direções, pegar ou usar um item, lutar, abaixar-se etc.

SEM SAÍDA

Aqui não existe o famoso inventário — aquela coleção de itens que o personagem pode carregar para realizar suas missões. Só é possível levar dois objetos ao mesmo tempo, um em cada mão. Isso, claro, se uma delas já não estiver empunhando uma arma.

O enredo de Ecstatica não é linear. Você tem total liberdade para conduzir o personagem para onde quiser, determinando assim o rumo dos acontecimentos. Neste game, tudo tem que ser feito com rapidez. Há muitos combates e seus adversários, em geral, são bestas e monstros. Por fim, você encontrará também alguns puzzles (problemas lógicos) para resolver.

A história se passa na região da Inglaterra, ano 928. Seu personagem é um viajante que resolve pedir pouso num vilarejo. Mal chega e vê a aterrorizante cena do lobisomem devorando a mulher. Fugir? Impossível: a ponte que liga a cidade ao resto do mundo se quebra. O jeito é tentar sobreviver e escapar vivo do lugar, enfrentando as bestas e feras que dominam o povoado. Boa sorte.

Para contar com a ajuda dos padres, vá ao mosteiro e leia a Bíblia

Se não puder enfrentar um monstro, esconda-se. Algumas casas são ideais para isso

Saca só os tipos que você vai encarar em Ecstatica. Aqui o personagem terminou pendurado como salame

Armas como faca, espada ou clave não são suficientes para enfrentar o lobisomem

ECSTATICA

Psygnosis
Adventure
1 jogador

PC 486 SX 25MHz, 4MB RAM, 1 a 70 MB de HD, ambiente DOS 5.0

Prós: O jogo tem uma história envolvente, com muita ação e gráficos maravilhosos

Contras: Ecstatica é um game de curta duração

Avaliação 8

Informações: Magna Home (011) 816-0700

EDITORA AZUL

Fundador Victor Civita (1907-1990)

Diretoria Angelo Rossi, Roberto Civita

Diretor Superintendente: Angelo Rossi

Diretor Editorial: Carlos C. Arruda
Diretor de Publicidade: Cláudio Santos
Diretora Comercial: Vera Helena M. Gomes
Diretor de Comunicação: Carlos Alberto Araújo
Diretor Financeiro: Pedro Frazão

REDAÇÃO

Editora-Chefe: Regina Giannetti
Editor: Paulo Montoia
Editora de Arte: Sônia Regina Aversa
Editor-Assistente: Betto D'Elboux
Editor-Assistente de Arte: João Ailton Oliveira Andrade
Designer Gráfico: Tadeu Cerqueira Pereira
Diagramadores: Chico Max e Renato Costa
Redatores: Bento Abreu e Suzete Stimpel
Coordenadora de Produção: Érica Luísa Assan Câmara
Colaboradores: Arte: Mondrian Alves Correa
Correspondentes: Angelo Ishi (Japão) e José Emilio Rondeau (EUA)
Consultores: Leonardo dos Anjos Santiago, Ivan Cordon e Wagner P. Hernandez
Ilustração de capa: Sérgio Carreras
Tradutor: Luís Fábio Marchesoni R. Mietto

STAFF EDITORIAL

Secretaria Editorial: Isabela Boscov
Azul Press: Benjamin S. Gonçalves
Sistemas Editoriais: Walter Toscano
Direção Responsável: Liège de Lima Dória Castell

PUBLICIDADE

Gerente: Luiz Carlos Stein
Supervisores de Contas: Afonso Palomares, Miriam Horta, Maria Luiza Marot e Ricardo Santos
Contatos de Agência: Ana Maria Lobo Andrea Madrid, Marcelo Cataldi e Rosária Pires
Contato: Nádia Lappas
Marketing Publicitário: Reginaldo Andrade
Coordenadores: Alex-Sander, Antonio Perissinoto, José Soares e Tieko Kuniyuk

COMERCIAL

Gerente de Planejamento: Ana Camargo
Gerente de Produto: André Felipe D'Amato
Gerente de Pesquisa: Silvia Campos

COMUNICAÇÃO

Gerente de Promoções: Sandra Galli Ponsoni
Gerente de Propaganda: Vavi Zalla

Ação Games é uma publicação quinzenal da Editora Azul S.A. **ISSN 0104-1630**, edição **88**, agosto de 1995. **São Paulo - Redação e Correspondência:** Av. Nações Unidas, 5.777, CEP 05479-900, tel: (011) 816-7866, Caixa Postal 66254, CEP 05389-970, fax: (011) 813-9115. **Rio de Janeiro:** Av. Marechal Câmara, 160 - 15º andar - salas 1534/35 - CEP 20020-080, telefax: (021) 220-3762. Circulação desta revista: **1ª quinzena do mês. Números atrasados** (As seis últimas edições recolhidas, mediante disponibilidade do estoque), ao preço da última edição em banca. Peça por intermédio de seu jornaleiro ou distribuidora Dinap de sua cidade. Se preferir peça diretamente à Caixa Postal 2505, Osasco-SP - fax (011) 810-4800, fone (011) 810-6800 (Dinap) pagando com os cartões: Visa, Credicard e Diners, ou cheque nominal, acrescendo 30% ao valor pedido para despesas de postagem.

ANER **IVC**

IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A

NA PRÓXIMA EDIÇÃO

Você confere antes em Ação Games

SUPER NES KILLER INSTINCT

Preview completíssimo da animalesca versão deste jogaço de arcade para o seu console

MAIS MK3!

Novos golpes e truques que vão deixá-lo de cabelos em pé!! Imperdível!

MEGA DRIVE CARMEN SANDIEGO

A musa do crime viaja no tempo numa trilha emocionante. Com textos em português!

GAME BOY DONKEY KONG LAND

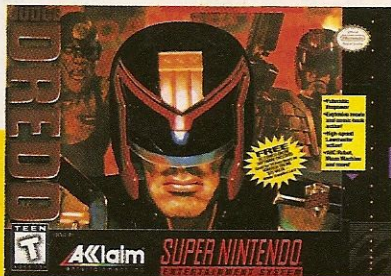
O simpático gorila da Nintendo em uma nova aventura com ótimos gráficos

MULTI INTERATIVA CLICK AND PLAY

Um CD-ROM para você pirar de vez montando seu próprio game no micro

A DIRECT SHOPPING TRAZ DOS EUA PARA VOCÊ OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS EM VIDEO GAMES.

Primal Rage - Grande sucesso dos arcades. Lançamento simultâneo com os EUA. Dinossauros e macacos gigantes em lutas com bastante ação. Modelos reais digitalizados (SN e MD).

SÓ R$ 99,90

Judge Dredd - É a criação mais recente de Sylvester Stallone. Ambientada em 2139. Direto das telas do cinema, com 12 níveis de ação (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

Justice League - Os 6 Super-Heróis da Liga da Justiça (Superman, Batman, Mulher Maravilha, The Flash, Aquaman e Green Arrow) lutam entre si pela primeira vez (SN e MD).

SÓ R$ 79,90

SATURN AMERICANO

Incluindo grátis o maior sucesso dos arcades no momento Virtua Fighter.

SÓ 2 X R$ 395,00

Jogos Incríveis para Saturn

R$ 99,90 CADA

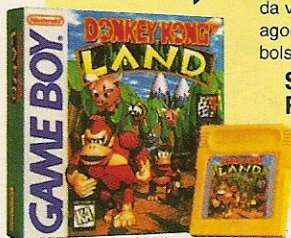
GAME BOY NOVA SÉRIE

Seis cores para o console mais vendido no mundo.

R$ 79,90

Novo Donkey Kong Land

30 novos níveis e os melhores gráficos já vistos em um Game Boy.

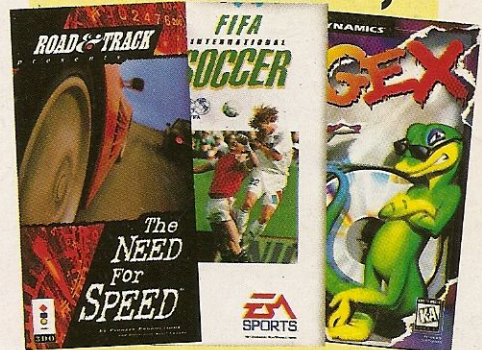
SÓ R$ 49,90

NBA Jam Tournament Edition

Os 27 times do NBA, com todas as jogadas da versão arcade, agora cabem no seu bolso.

SÓ R$ 49,90

PANASONIC 3DO

O 32 bits com mais de 200 jogos disponíveis.

SÓ 2 X R$ 275,00

SÓ R$ 79,90 CADA

Jogos também disponíveis: **Road Rash e Wing Commander III.**

(SN) = Super Nintendo
(MD) = Mega Drive

CLÁSSICOS RECENTES

R$ 59,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Alladin	101
Clayfighter TE	102
GP-1 Part 2	103
Road Runner	104
Street Racer	105
Stunt Race FX	106
Demon's Crest	107

R$ 44,90 Super Nintendo

Título	Cód.
Animaniacs	108
Bugs Bunny II	109
Fatal Fury 2	110
Mortal Kombat	111
Speed Racer	112
Street Fighter 2x	113
Super Mario Kart	114
Tiny Toon Wacky Sports	115
Top Gear 2	116
World Heroes 2	117
Bonkers	118
Lethal Enforcers	119
Double Dragon V	120

R$ 59,90 Mega Drive

Título	Cód.
Bubsy 2	121
Ecco Jr	122
Fifa Soccer	123

R$ 49,90 Mega Drive

Título	Cód.
Fatal Fury	124
Mortal Kombat	125
Street Fighter 2 CE	126
Animaniacs	127
Duel - Test Drive 2	128
Championship Soccer	129
Lethal Enforcers 2	130

TOP 10 - SÓ R$ 79,90

1- Donkey Kong Country (SN)
2- NBA Jam TE (SN,MD e agora 32X)
3- Super Street Fighter II (SN e MD)
4- Mortal Kombat II (SN, MD e 32X)
5- Lion King (SN e MD)
6- Batman & Robin (SN e agora MD)
7- X-Men 2 (SN e MD)
8- Mega Man X2 (SN)
9- Road Rash 3 (MD)
10- Mickey Mania (SN e MD)

E mais: International SS Soccer (SN) e Fifa Soccer 95 (SN e MD).
Killer Instinct (SN) - R$ 99,90

Importação direta em nome do cliente com frete e impostos já incluídos.

LIGUE JÁ **0800 240-240** LIGAÇÃO GRATUITA

E RECEBA EM SUA CASA.

Consulte sobre outros títulos e peça mais informações por telefone.

ACABE COM
O BLÁ-BLÁ-BLÁ
DANDO UMA
DE BUBBALOO.
BLA BLA BLA
Bubbaloo
ADAMS